

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE®

## ЕВРОПА



2-5



11+



30'-60'



От величественных арок римского Колизея до легендарной башни Биг-Бен в Лондоне, от чарующих куполов московских соборов до изысканной Эйфелевой башни в Париже поезда снова везут пассажиров к новым приключениям. Крупнейшие города Старого Света приветствуют путешественников начала XX века.

Пробивайте туннели в Альпах и налаживайте паромную переправу в Балтийском море, стройте шикарные вокзалы в великих столицах старых империй и отправляйтесь в турне на Европейском экспрессе. Каждое решение может сделать вас величайшим железнодорожным магнатом Европы!

Итак, по вагонам!

DAYS OF  
WONDER



## Перед вами юбилейное издание знаменитой игры «Ticket to Ride: Европа».

Уже много лет дети и взрослые день за днём отправляются в увлекательные путешествия по железной дороге, и чтобы отпраздновать пятнадцатую годовщину выхода игры, мы создали её увеличенную версию. Её особенности: новые детализированные миниатюры вагончиков, которые мы произвели с особым тщанием, новые прекрасные иллюстрации и улучшенные компоненты. Кроме того, чтобы вы получили максимальное удовольствие, мы добавили в игру абсолютно все официальные карты маршрутов, опубликованные до настоящего времени, и несколько вариантов игровых правил, вошедших в дополнение «Европа 1912». Это юбилейное издание – наш способ отблагодарить вас за поддержку, которую вы оказывали нам все эти долгие годы.

Желаем приятных партий!

Алан Р. Мун и коллектив Days of Wonder

## СОСТАВ ИГРЫ

- ◆ Игровое поле (карта Европы)
- ◆ Цветные вагончики: по 45 штук коричневого, красного, фиолетового, серого и голубого цветов, а также несколько запасных каждого цвета



- ◆ 15 станций (по 3 каждого цвета)
- ◆ 5 маркеров подсчёта очков (по 1 каждого цвета)



- ◆ 1 карта-бонус «Европейский экспресс»



- ◆ 1 карта-памятка по большим городам



- ◆ 110 карт составов

- ◆ 1 буклет с правилами игры
- ◆ 1 код доступа к Days of Wonder web (на последней странице правил)

- ◆ 108 карт маршрутов



46 маршрутов из базовой игры

55 маршрутов из дополнения «Европа 1912»

6 маршрутов из набора «Восточный экспресс»

1 промо-маршрут Ticket to Ride with Max



Независимо от происхождения карт маршрутов, вы можете легко отличить обычные маршруты от длинных по цвету квадрата со значением победных очков в левом верхнем углу карты.



Обычные маршруты



Длинные маршруты

На некоторых картах обычных маршрутов есть логотип Big Cities. Как минимум один город, отмеченный на этом маршруте, относится к числу девяти «больших городов» Европы, среди которых: Лондон, Берлин, Москва, Париж, Вена, Мадрид, Рим, Афины и Ангора.





# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Здесь описана подготовка к базовой игре. Если вы хотите сыграть в один из вариантов («Европа 1912», «Мега-Европа», «Большие города Европы») или добавить в игру маршруты из мини-дополнения «Восточный экспресс» и промо-карту *Ticket to Ride with Max*, читайте подробности в конце правил.

Разложите поле на столе. Выдайте каждому игроку комплект из 45 вагончиков, 3 станций и маркера одного цвета. Игроки ставят маркеры на стартовое деление 1 трека подсчёта, идущего по краю поля. Всякий раз, когда игрок получает очки, он сдвигает свой маркер вперёд на нужное число делений.

Перемешайте карты составов и сдайте по 4 на руку каждому игроку 2. Остаток колоды положите рядом рубашкой вверх, затем раскройте верхние 5 карт и выложите их в ряд 3. Если хотя бы 3 из 5 карт оказались локомотивами, все 5 карт немедленно сбрасываются и раскрываются 5 новых на замену.

Карту «Европейский экспресс» разместите в открытую рядом с полем 4.

Возьмите все карты маршрутов с логотипом Eurore и разделите 6 длинных от 40 обычных (см. врезку на стр. 2). Перемешайте длинные маршруты и сдайте по одной случайной карте каждому игроку взакрытую, а оставшиеся уберите в коробку не раскрывая.

Теперь перемешайте обычные маршруты, сдайте 3 случайные карты каждому игроку взакрытую 5, а остальные также взакрытую положите рядом с полем 6.

Перед первым ходом каждый игрок изучает доставшиеся ему карты маршрутов и оставляет себе как минимум 2 из них. Те, что негодились, отправляются в коробку; никто не должен видеть, от каких карт избавляются соперники. Убрать в коробку можно как короткий маршрут, так и длинный. Если маршрут не сброшен, его придётся сохранить до конца игры. Держите свои маршруты в тайне от соперников.

Вы готовы начинать!





# ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры – набрать как можно больше победных очков. Очки начисляются за:

- прохождение перегона между двумя соседними городами;
- успешное прохождение маршрута – завершение непрерывной дороги между двумя городами с карты маршрута;
- создание самой длинной непрерывной дороги (бонус «Европейский экспресс»);
- каждую станцию, не использованную до конца партии.

За каждый маршрут, который игрок не успеет пройти до конца партии, очки вычитаются.

# ХОД ИГРЫ

Первым ходит тот, кому довелось посетить больше европейских стран. Затем ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход вы должны выполнить одно из четырёх действий: обновить парк, пройти перегон, выбрать новые цели или построить станцию.

- ◆ **Обновление парка** – возьмите 2 карты составов. Если берёте лежащий в открытую локомотив, вторая карта вам не положена (подробнее в разделе «Локомотивы»).
- ◆ **Прохождение перегона** – займите своими вагончиками один перегон между соседними городами. Для этого вам надо сыграть с руки нужное количество подходящих по цвету карт. Поставьте свой вагончик на каждое звено пройденного перегона и получите очки в зависимости от его длины.
- ◆ **Выбор новых целей** – возьмите 3 верхние карты (4 при игре с вариантом «Большие города Европы») из колоды маршрутов и оставьте себе хотя бы одну из них.
- ◆ **Строительство станций** – в любом городе, где нет станции, можете поставить свою фишку станции. Для строительства первой станции сыграйте любую карту состава и разместите фишку в городе. Вторая станция потребует двух карт одного цвета, третья – трёх.

# Обновление парка

В игре используются 14 карт локомотивов и 96 карт составов. Составы бывают восьми цветов, соответствующих цветам перегонов: лиловый, белый, синий, жёлтый, оранжевый, чёрный, красный, зелёный.

Расходуя ход на обновление парка, вы можете взять 2 карты составов. Когда вы берёте карту, вы вправе либо выбрать одну из пяти лежащих в открытую карт, либо вытянуть карту вслепую из колоды. Если взяли открытую карту со стола, тут же выложите ей на замену верхнюю карту из колоды. Вы можете взять обе карты одинаковым образом или по-разному (либо обе карты из колоды, либо обе



карты из открытых, либо первую карту из колоды, а вторую из открытых, либо первую из открытых, а вторую из колоды). Если берёте лежащий в открытую локомотив, вторая карта вам не положена (см. «Локомотивы»).

Если в любой момент 3 из 5 лежащих в открытую карт оказываются локомотивами, все пять карт уходят в сброс, а им на замену раскрывается пять новых карт составов.

У игрока на руке может быть сколько угодно карт составов в любой момент игры. Когда колода карт составов опустела, обновите её – перемешайте сброс и выложите рядом с полем рубашкой вверх. Мешать карты нужно тщательно, так как в сброс они уходят одноцветными наборами.

Возможна и такая маловероятная ситуация, когда колода закончилась, а сброса нет – все карты составов на руках у игроков. В этом случае игрок не может выбирать действие «Обновление парка»: пусть проходит перегоны, выбирает новые цели или строит станции.

# Локомотивы

Локомотивы – джокеры, ими можно заменить составы любого цвета. Локомотивы разыгрываются при прохождении перегонов и заменяют любые составы. Кроме того, они необходимы на паромных переправах (см. «Паромы»).



Взяв лежащий в открытую локомотив при обновлении парка, игрок теряет право взять вторую карту в этот ход. Если игрок уже взял одну любую карту, лежащий в открытую локомотив он взять не может. Если в любой момент три из пяти лежащих в открытую карт оказываются локомотивами, все пять карт уходят в сброс, а им на замену раскрывается пять новых карт составов.

*Примечание: если вам повезло и локомотив достался вам взакрытую из колоды первой взятой за ход картой, вы вправе взять вторую карту.*

# Прохождение перегона

Перегон – это железнодорожная линия между двумя городами, состоящая из нескольких звеньев (цветных или серых мест под вагончики).

Чтобы пройти перегон, игрок должен сыграть с руки столько же карт составов, сколько звеньев в этом перегоне. Все эти карты должны быть одного цвета – такого же, как перегон. Игрок вправе заменять недостающие составы любого цвета локомотивами (см. пример 1). Серые перегоны можно проходить набором карт одного любого цвета по выбору игрока (см. пример 2).

Пройдя перегон, игрок выставляет на каждое его звено свой вагончик и сбрасывает карты, сыгранные для его прохождения. Затем игрок получает победные очки в зависимости от длины перегона (см. таблицу на поле) и сдвигает свой маркер на соответствующее число делений вперёд по треку подсчёта.

Игрок может пройти любой перегон, который ещё не занят вагончиками. От него не требуется привязывать новый перегон к одному из пройденных им ранее. За один ход можно пройти не больше одного перегона.

Перегон необходимо пройти целиком за один ход. Нельзя, например, выставить два вагончика на перегон из трёх звеньев и ждать следующего хода в надежде, что вы получите третью карту нужного цвета и завершите перегон.



## ПРОХОЖДЕНИЕ ПЕРЕГОНОВ

### ПРИМЕР 1

Чтобы пройти жёлтый перегон из трёх звеньев, нужно разыграть либо три жёлтых состава, либо два жёлтых состава и локомотив, либо жёлтый состав и два локомотива, либо три локомотива.



### ПРИМЕР 2

Серый перегон из двух звеньев можно пройти за счёт:  
двух составов одного цвета;  
одного состава и локомотива;  
двух локомотивов.



**Важно:** в игре вдвоём или троём каждый двойной перегон может быть пройден только единожды. Если игрок займёт своими вагончиками один из перегонов между двумя городами, никто из его соперников уже не сможет пройти другой перегон между теми же городами.

## Паромы

Паромы – это особые серые перегоны, соединяющие города через водные преграды. Паромную переправу можно отличить по символу локомотива, которым отмечено как минимум одно звено перегона.



Чтобы пройти паромную переправу, игрок должен сыграть по карте локомотива за каждое звено перегона с символом локомотива, а также нужное число составов одинакового цвета за остальные звенья. Карты составов можно заменять локомотивами.

## ПРОХОЖДЕНИЕ ПЕРЕГОНА С ПАРОМОМ

Пройти перегон из Смирны в Палермо можно за счёт двух локомотивов и четырёх составов одного цвета.



## Туннели

Туннель – это особый перегон, каждое звено которого обведено зубчатым контуром.

В отличие от обычных перегонов, вы не знаете заранее, сколько карт вам понадобится, чтобы пройти туннель.



Проходя туннель, игрок первым делом играет карты, необходимые для прохождения обычного перегона той же длины и цвета. Затем он раскрывает 3 верхние карты из колоды составов. За каждую раскрытую карту того же цвета, что и карты, выложенные для прохождения туннеля, игрок должен сыграть с руки одну дополнительную карту того же цвета (или локомотив). Только в этом случае туннель будет пройден.

Если игрок не может или не хочет сыграть дополнительные карты, он забирает на руку все сыгранные им в этот ход карты и его ход на этом заканчивается.

В конце хода сбросьте те 3 карты, что были раскрыты для прохождения туннеля.

Помните, что локомотив заменяет состав любого цвета. За каждый локомотив, раскрытый во время прохождения туннеля, игрок должен сыграть с руки дополнительную карту нужного цвета, как если бы был раскрыт совпадающий по цвету состав.

## Двойные перегоны

Некоторые города соединены двойными перегонами. В таких случаях игрок может выбрать, какой из двух доступных перегонов он будет проходить, однако один и тот же игрок не вправе занять оба перегона между городами.



Двойной перегон



Обычные перегоны



## ПРОХОЖДЕНИЕ ТУННЕЛЯ

### ПРИМЕР 1



### ПРИМЕР 2



### ПРИМЕР 3



Если игрок использовал для прохождения туннеля исключительно карты локомотивов, он должен будет сыграть дополнительную карту только за каждый раскрытый локомотив. Однако дополнительные карты тоже должны быть локомотивами.

В тех редких случаях, когда в колоде и в сбросе нет трёх карт, игрок раскрывает все имеющиеся там карты. Если же игроки забрали все карты составов и их не осталось ни в колоде, ни в сбросе, туннель проходится без раскрытия карт, как обычный перегон.

## Выбор новых целей

Свой ход игрок может потратить на то, чтобы взять новые карты маршрутов. Для этого он тянет из колоды маршрутов 3 верхние карты (4 при игре с вариантом «Большие города Европы»). Если там нет трёх карт, он тянет столько, сколько есть.

Игрок должен оставить себе хотя бы 1 вытянутую карту, но может оставить и все. Все маршруты, от которых он отказывается, игрок возвращает под низ колоды рубашкой вверх. Оставленные маршруты игрок сохраняет до конца партии, сбросить их на следующих ходах нельзя.

На каждой карте маршрута указаны города, которые игрок должен соединить своими вагончиками, и количество победных очков, положенных за прохождение маршрута. В конце партии эти очки добавляются к общему счёту игрока, если он сумел пройти маршрут, и вычитаются из его счёта, если маршрут не пройден.

Держите карты маршрутов в тайне от соперников до финального подсчёта очков. У игрока может быть сколько угодно карт маршрутов.



## Строительство станций

Станция в городе позволяет своему владельцу воспользоваться для прохождения маршрутов одним и только одним чужим перегонем (занятым вагончиками соперника), связанным с этим городом.



Станцию можно построить в свободном городе, даже если с ним пока не связан ни один пройденный перегон. Там, где уже есть станция, вторую построить нельзя.

В ход игрок может построить только одну станцию, а за всю партию – не больше трёх.

Чтобы построить свою первую станцию, игрок сбрасывает с руки одну карту состава и выставляет фишку в выбранный город. Вторая станция обойдётся игроку в две одноцветные карты составов, а третья стоит три состава одного цвета. Составы можно заменять локомотивами.

Каждая станция даёт своему владельцу доступ только к одному чужому перегону, однако через этот перегон может проходить сколько угодно маршрутов игрока. Каким именно чужим перегонем воспользоваться, игрок решает при финальном подсчёте очков.

Игроки не обязаны строить станции. **Каждая непостроенная станция в конце партии приносит игроку 4 очка.**



## ЦЕНА СТРОИТЕЛЬСТВА



Если игрок прошёл маршрут (его вагончики соединяют непрерывной дорогой оба города, указанных на карте маршрута), он добавляет к своему счёту очки за этот маршрут. Если маршрут не пройден, игрок теряет соответствующее количество очков.

Каждый игрок добавляет к своему счёту 4 очка за каждую станцию, оставшуюся у него в резерве.

Тот игрок, которому удалось проложить самую длинную непрерывную дорогу из своих вагончиков, получает карту «Европейский экспресс» и 10 дополнительных очков. Длина дороги измеряется в вагончиках одного цвета. Каждый вагончик учитывается только один раз, и каждый следующий вагончик должен соседствовать с предыдущим. Непрерывная дорога может замыкаться в петли и даже проходить несколько раз через один и тот же город. Чужие перегоны, к которым игроки получили доступ за счёт станций, не учитываются. Если на «Европейский экспресс» претендует несколько игроков, каждый из них получает по 10 дополнительных очков.

## КОНЕЦ ИГРЫ



Если в конце хода у игрока осталось 2 или меньше вагончиков, все участники (включая этого игрока) делают ещё по одному последнему ходу. Затем игра завершается и происходит финальный подсчёт очков.

## Подсчёт очков

В ходе партии игроки уже отметили на треке подсчёта очки за пройденные ими перегоны. На всякий случай можете перепроверить эти очки: вдруг кто-то случайно обсчитался.

Затем игроки раскрывают свои карты маршрутов. Помните, что каждая построенная станция позволяет своему владельцу задействовать для прохождения маршрутов только один чужой перегон. Поместите станцию поверх вагончика в том перегоне, который использует эта станция. Теперь считается, что этим перегонем владеют оба игрока (или больше, если на этом перегоне находится больше одной станции). Если игрок ведёт через свою станцию несколько маршрутов, для каждого из них он должен использовать один и тот же перегон.

**Примечание:** станция бесполезна для игрока, если нужный перегон пуст. От неё есть польза, только если соперник прошёл этот перегон.

## ДЛИНА ПЕРЕГОНА

## Очки

1		1
2		2
3		4
4		7
6		15
8		21

**Игрок с наибольшим количеством очков побеждает в игре.**

Если несколько игроков лидируют с равным количеством очков, побеждает тот из них, кто прошёл больше маршрутов. Если победителя не удаётся определить и так, побеждает тот из претендентов, кто построил меньше станций, а при ничьей и по этому параметру – тот из претендентов, кто получил карту «Европейский экспресс».

## ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Текущий счёт



Бонусы и штрафы за маршруты



4 очка за каждую станцию в резерве



Бонус «Европейский экспресс»



ИТОГОВЫЙ СЧЁТ



# ВАРИАНТЫ

Существует множество способов путешествовать по Европе, используя различные карты маршрутов из этой коробки. Ниже рассказано о трёх вариантах, которые мы рекомендуем. Во врезках отмечены отличия в правилах игры от базового варианта. Все остальные правила не изменяются.

## КЛАССИКА

46



- ♦ Используйте **все** карты маршрутов с логотипом Europe.
- ♦ Начало игры: каждый игрок получает **1 длинный и 3 обычных маршрута** (неиспользованные длинные маршруты **уберите в коробку** взакрытую).
- ♦ Каждый игрок оставляет у себя **хотя бы 2 маршрута** (длинные и обычные в любом сочетании). Все сброшенные маршруты **убираются в коробку** взакрытую.
- ♦ Во время игры: **тяните 3**, оставьте хотя бы 1.

## МЕГА-ЕВРОПА

46



- ♦ Используйте все карты маршрутов с логотипами Europe и 1912 (12 длинных и 89 обычных).
- ♦ Начало игры: каждый игрок получает **2 длинных маршрута**. Можно оставить 1 или ни одного, но не оба. Неиспользованные длинные маршруты **уберите в коробку** взакрытую.
- ♦ Затем каждый игрок получает **5 обычных маршрутов**. Игрок должен оставить себе не меньше 3, если сбросил оба длинных, или не меньше 2, если сохранил длинный.
- ♦ Все сброшенные обычные маршруты перемешиваются и кладутся **под низ колоды**.
- ♦ Во время игры: **тяните 3**, оставьте хотя бы 1.

55



- ♦ Все сброшенные обычные маршруты перемешиваются и кладутся **под низ колоды**.
- ♦ Во время игры: **тяните 3**, оставьте хотя бы 1.

Одинаково во всех вариантах:

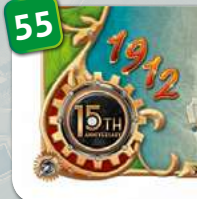
- ♦ Начальная рука: 4 карты составов
- ♦ Бонус в конце игры: «Европейский экспресс»

## Использование бонусных маршрутов

Вы можете добавить в игру 7 бонусных карт маршрутов (6 из мини-дополнения «Восточный экспресс» и 1 промо-карту Ticket to Ride with Max). Чтобы отличить их от других карт, сверьтесь с врезкой по маршрутам в начале этого буклета правил. Добавить эти карты можно в любой выбранный вариант игры на поле Европы.

## ЕВРОПА 1912

55



- ♦ Используйте **все** карты маршрутов с логотипом 1912 (6 длинных и 49 обычных).
- ♦ Начало игры: каждый игрок получает **1 длинный и 3 обычных маршрута** (неиспользованные длинные маршруты **уберите в коробку** взакрытую).
- ♦ Каждый игрок оставляет у себя **хотя бы 2 маршрута** (длинные и обычные в любом сочетании). Все сброшенные маршруты **убираются в коробку** взакрытую.
- ♦ Во время игры: **тяните 3**, оставьте хотя бы 1.

## БОЛЬШИЕ ГОРОДА ЕВРОПЫ

45



- ♦ Используйте карту-памятку по большим городам.
- ♦ Используйте **все** 45 карт маршрутов с логотипом Big Cities (длинных нет).
- ♦ Начало игры: каждый игрок получает **5 маршрутов** и оставляет у себя **хотя бы 2 маршрута**.
- ♦ Все сброшенные маршруты перемешиваются и кладутся **под низ колоды**.
- ♦ Во время игры: **тяните 4**, оставьте хотя бы 1.

### Зарегистрируйте вашу игру



Это ваш билет в Days of Wonder Online – сообщество настольных игр онлайн! Здесь все свои! Зарегистрируйте вашу игру на [www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com) и получите скидки, узнайте о вариантах игры, найдите новые карты и многое другое. Просто кликните на кнопку **New Player** и следуйте инструкциям.

[www.daysof wonder.com](http://www.daysof wonder.com)

### Создатели игры

Разработчик: Алан Р. Мун

Иллюстрации: Жюльен Дельваль

Графический дизайн: Сирил Дожан

Текст русской версии: Валентин Матюша • Вёрстка: Дарья Велисар

Особые благодарности от Алана и коллектива DOW получают все те, кто тестировал игру: Фил Олберг, Базз Олдрич, Дейв и Дженн Бернаццани, Питт Крэндлмайр, Терри Иган, Брайан Фили, Дэйв Фонтес, Мэтт Хорн, Крейг Мэсси, Джанет Мун, Марк Носворти, Майк Шлот, Эрик Шульц, Скотт Саймон, Роб Саймонс, Адам Смайлс, Тони Солтис, Ричард Спунтс, Брайан Стормонт, Рик Торнквист

### Русское издание: «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Главный редактор: Александр Киселев

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.  
© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

*Несколько слов о географии: мы стремились точно воссоздать политическую карту Европы 1901 года и сохранить те названия городов, какие использовались в ту пору их обитателями. Но игра потребовала от нас слегка изменить расположение ряда населённых пунктов на поле.*

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.

© 2004–2021 Days of Wonder, Inc.