

Вы можете проложить этот белый маршрут глиной в две ячейки, сбросив любой из следующих наборов карт (не забудьте оставить огню белую карту, чтобы построить французский флаг):

A



B



C



## Постройте Французские флаги

Когда вы прокладываете синий, белый или красный маршрут, вы можете оставить перед собой одну из сыгранных вами карт транспорта лицевой стороной вверх, если:

- это не джокерная многоцветная карта «Автобус»,
- перед вами уже нет карты этого цвета.

Остальные карты сбросьте в обычном порядке.

Если в конце вашего хода перед вами есть одна синяя, одна белая и одна красная карта, то вы сформировали французский флаг: «С Днем взятия Бастилии!». Получите 4 очка и сбросьте эти три карты. Вы можете начать новый флаг на следующем ходу.



## Двойные маршруты

Некоторые локации соединены двойными маршрутами (две дорожки одинаковой длины, соединяющие одни и те же локации). Один игрок не может проложить обе дорожки двойного маршрута.

Примечание: в играх с двумя игроками, если одна из дорожек двойного маршрута уже проложена, вторая не может быть проложена другим игроком.

## Взять карты маршрутов



На каждой карточке маршрутов указаны две локации и значение очков. В конце игры вы набираете очки за каждую карту маршрутов. Вы начисляете очки за каждую карту маршрутов, которую вы выполнили, или теряете очки за незавершенные карты. Чтобы завершить карту маршрутов, вы должны соединить два места, указанные на карте, создав непрерывный путь из маршрутов, которые вы разыгрывали. У вас может быть любое количество карт маршрутов.

Это действие позволяет вам вытянуть больше карт маршрутов. Для этого возьмите две карты из верхней части колоды карт маршрутов. Вы должны оставить себе хотя бы одну из этих карт, но можете оставить обе, если хотите. Все возвращенные карты помещаются под низ колоды маршрутов. Вы не можете сбросить карту маршрутов, если вы решили оставить ее у себя.

Если в колоде осталась только одна карта маршрутов, вы все равно можете выполнить это действие, но должны оставить карту себе.

Карты маршрутов и информация об их завершении должны храниться в тайне от других игроков до конца игры.

## Конец игры и финальный подсчет

Когда у игрока остается два или меньше пластиковых автобусов, каждый игрок, включая его, получает последний ход. Затем игра заканчивается, и игроки подсчитывают свои итоговые победные очки:

☛ В течение всей игры игроки подсчитывают очки, которые они заработали, разыгрывая маршруты и получая французские флаги.

☛ Затем каждый игрок раскрывает все свои карты маршрутов, прибавляет стоимость каждой карты, которую он выполнил, к своему счету и вычитает стоимость каждой незавершенной карты.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает в игре!

В случае ничьей побеждает тот игрок, который выполнил больше всего карт маршрутов. Если игроки все еще в равных условиях, они с радостью делают победу.

*Погрузитесь Погуще!*

Постройте свою империю от Эдинбурга до Константинополя и закрепите свое положение как Железный Магнат всей Европы!

**TICKET TO RIDE EUROPE**

[www.ticket2ridegame.com/](http://www.ticket2ridegame.com/)



## CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

Production Design and Sculpting by Adrien Martinot

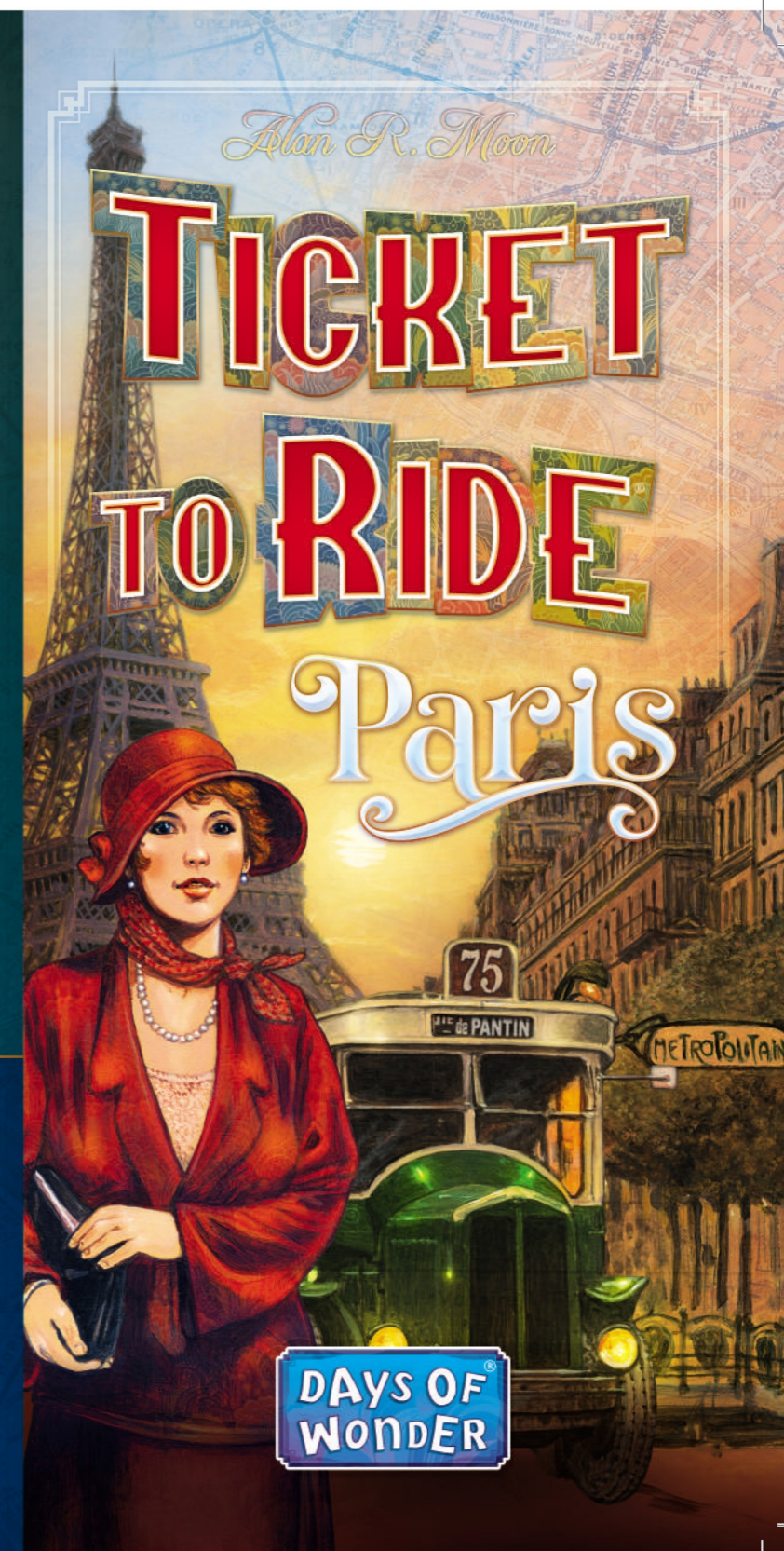
Editing by Jesse Rasmussen

Перевод правил на русский язык: Clampeg

A special thanks from Alan and DoW to all those who helped play test the game: Ewan Martinot-Tudal, Emi Martinot-Tudal, Lydie Tudal, Janet Moon, Ann & Tom Cortazzo, Stuart Hatch, Lee Hatch, Emilee Lawson-Hatch, Ryan Hatch.

© 2004–2024 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.



**DAYS OF WONDER**

*Перенеситесь в гламурный Париж режущих двадцатых годов. Запрыгните в автобус с открытой платформой, проедьте по Елисейским полям, полюбовитесь Эйфелевой башней и завершите день, любуясь живописным закатом с оранжаторейной террасы на Монмартре.*

## ПОДГОТОВКА

Поместите игровое поле в центр стола. Каждый игрок берет набор цветных пластиковых автобусов вместе с соответствующим маркером подсчета очков и помещает его на отметку 0 трека победных очков **1**.

Перемешайте карты транспорта и раздайте каждому игроку по две карты **2**. Положите оставшуюся колоду транспорта рядом с игровым полем и откройте пять верхних карт из колоды лицевой стороной вверх **3**. Если при этом три из пяти карт окажутся разноцветными картами автобусов, немедленно сбросьте все пять карт и выложите пять новых карт лицом вверх, чтобы заменить их.

Перемешайте карты маршрутов и раздайте по две каждому игроку **4**. Каждый игрок смотрит на свои карты маршрутов и решает, какие из них он хочет оставить себе. Каждый игрок должен оставить себе одну карту, но может оставить обе. Если они решили оставить только одну, возвращенная карта кладется под низ колоды маршрутов. Затем положите эту колоду рядом с игровым полем **5**. Игроки должны держать свои карты маршрутов в секрете до конца игры.

Случайным образом определите первого игрока. Игра будет продолжаться по часовой стрелке начиная с этого игрока.

Теперь вы готовы начать игру.



## ЧТО В КОРОБКЕ?

- ◆ 1 настольная карта транспортной сети Парижа
- ◆ 60 пластиковых автобусов (по 15 каждого цвета)
- ◆ Несколько запасных пластиковых автобусов
- ◆ 4 маркера для подсчета очков
- ◆ 46 карточек транспорта (8 разноцветных карточек автобусов, 8 белых карточек и по 6 карточек каждого из следующих цветов: синий, красный, желтый, зеленый, фиолетовый)



- ◆ 20 карточек маршрутов
- ◆ Эта брошюра с правилами

## Цель игры

В конце игры побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков. Вы получаете очки, если:

- ◆ Проложили маршрут между двумя соседними локациями на поле;
- ◆ Успешно завершили непрерывный маршрут между двумя местами, указанными в карточке маршрутов;
- ◆ Собрали и сбросили карты, которые образуют французский флаг

Вы также теряете победные очки за каждую карту маршрута, которую вы не выполнили до конца игры.

## Ход игры

Начиная с первого игрока и двигаясь по часовой стрелке, игроки ходят по очереди, пока игра не закончится. В свой ход вы должны выполнить одно (и только одно) из следующих трех действий: взять карты транспорта, проложить маршрут или вытянуть карту маршрутов.

## Взять карты транспорта

Карты транспорта соответствуют цветам маршрутов на поле (синий, красный, белый, желтый, зеленый, фиолетовый), за исключением карт автобусов, которые являются разноцветными и выступают в роли джокеров (они представляют любой цвет при прокладывании маршрута). В любой момент у вас в руке может быть любое количество карт транспорта.



Это действие позволяет вам вытянуть две карты транспорта. Вы можете взять верхнюю карту из колоды (вслепую) или взять любую из пяти карт лежащих лицом вверх. В этом случае немедленно замените ее верхней картой из колоды.

В порядке исключения, если вы взяли открытую карту джокера в качестве первой карты, вы не можете взять вторую карту в этот ход. Вы также не сможете взять открытую карту джокера в качестве второй карты.

Если в любой момент три из пяти карт транспорта, являются джокерами, то немедленно сбросьте все пять карт и откройте пять новых карт из колоды.

Когда колода опустеет, перемешайте сброшенные карты, чтобы создать новую колоду транспортных карт.

## Проложить маршрут

Маршрут - это набор непрерывных цветных ячеек между двумя соседними локациями на карте.

Чтобы проложить маршрут, вы должны сбросить из руки количество карт, равное количеству ячеек на маршруте, и поместить на каждое из этих мест пластиковый автобус. Все маршруты требуют определенного набора карт. Например, желтый маршрут должен быть проложен путем сброса желтых карт транспорта.



Вы можете проложить любой открытый маршрут на поле, даже если он не связан с маршрутом, который вы ранее заявляли. Вы не можете проложить более одного маршрута за ход.

Если у вас недостаточно пластиковых автобусов, чтобы поставить по одному на каждое место данного маршрута, вы не можете проложить этот маршрут.

Когда вы прокладываете маршрут, вы сразу же записываете полученные очки, основываясь на таблице подсчета очков за маршрут, напечатанной на поле, и перемещаете свой маркер победных очков по дорожке подсчета очков.