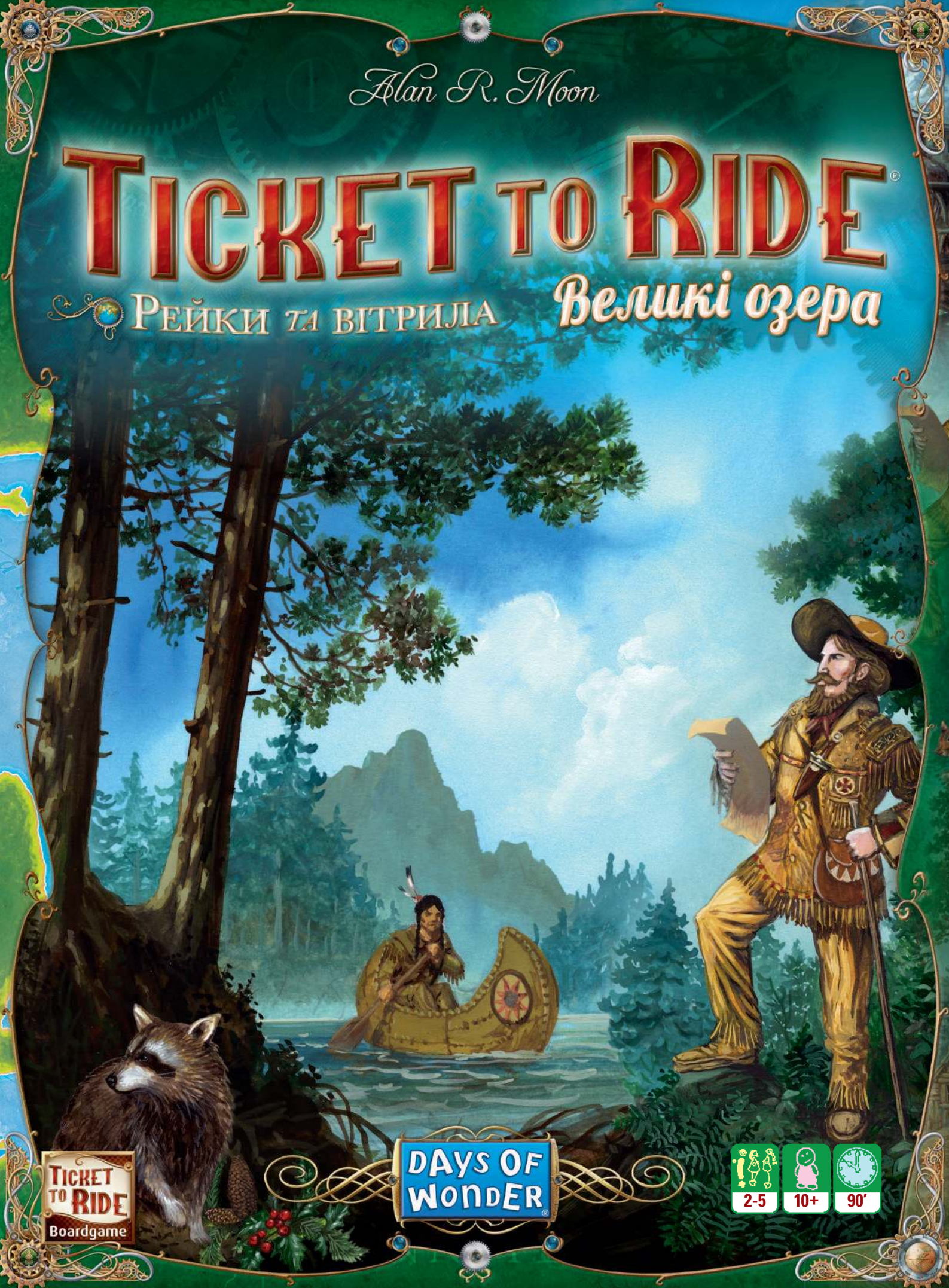
Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

Рейки та вітрила

Великі озера



TICKET TO RIDE Boardgame

DAYS OF WONDER®

2-5 | 10+ | 90'

П'ять Великих озер площею майже 100 000 квадратних миль є головною визначною пам'яткою Північної Америки. Пароплави різних компаній пропонують круїзи озерами Верхнє, Мічиган, Гурон, Ері й Онтаріо, пришвартовуючись у численних гаванях регіону. Насолоджуйтеся заходом сонця на озері Мічиган з чиказької гавані, відкрийте для себе життєдайну красу озера Верхнє та мандруйте таємними стежками гуронів до перемоги...

Вміст гри

Щоб грати на полі «Великі озера», вам потрібні такі компоненти:

- 1 ігрове поле (стороною «Великі озера» догори)

- 140 карт мандрівок

80 карт вагонів
(по 11 штук фіолетового, жовтого, зеленого, червоного, чорного й білого кольорів)

14 карт джокерів (локомотивів/суден)

60 карт суден
24 карти одиничних суден (по 4 кожного кольору

36 карт подвійних суден (по 6 кожного кольору)

- 55 карт маршрутів

- 165 фішок вагонів (по 33 синього, червоного, зеленого, жовтого й чорного кольорів)
- 160 фішок суден (по 32 кожного кольору)
- 15 фішок портів (по 3 кожного кольору)
- 5 маркерів підрахунку очок

Приготування до гри

Важлива примітка

Якщо ви вже грали на мапі «Мапа світу», просто читайте секції, позначені символом Великих озер. Усі інші правила такі самі.

Покладіть ігрове поле на центр стола ❶.

Окремо перетасуйте карти вагонів і суден. Роздайте по 2 карти вагонів і по 2 карти суден кожному гравцеві. Це його початкова рука ❷. Викладіть горілиць по 3 карти з кожної колоди ❸.

Роздайте кожному гравцеві по 5 карт маршрутів. Кожен гравець повинен залишити собі щонайменше 3 карти ❹. Усі невибрані гравцями карти маршрутів покладіть долілиць під низ колоди.

Кожен гравець отримує по **33 фішки вагонів** і **32 фішки суден** одного кольору. Вибравши початкові карти маршрутів, кожен гравець повинен скинути 15 фішок. Тобто в кожного гравця повинна залишитися будь-яка комбінація із 50 фішок (наприклад, 22 вагони й 28 суден). Скинуті фішки поверніть у коробку. Гравці таємно вибирають свої комбінації вагонів і суден. Після того як кожен зробить свій вибір, усі одночасно показують свої фішки. **Якщо один або кілька гравців уперше грають на цій мапі, то радимо всім починати гру з 27 вагонами та 23 суднами.** Якщо ви граєте на цій мапі, то жоден гравець не може мати більше ніж 33 вагони чи 32 судна ❺.

Кожен гравець також отримує по 3 фішки портів ❻.

Мета гри

Мета гри — набрати якнайбільше переможних очок.

Ви набираєте очки за:

- **прокладання ділянки між двома сусідніми містами на мапі;**
- **завершення безперервного шляху між двома містами, зазначеними в завданні вашої карти маршруту;**
- **побудову портів у містах, зазначених у завданні вашої карти маршруту.**

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

Перебіг гри

Гру починає той, хто найбільше мандрував, а далі гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою. У свій хід гравець повинен виконати **одну і тільки одну** з п'яти дій:

Узяти карти мандрівок. Гравець бере 2 карти мандрівок (або лише 1, якщо він вибрав карту джокера, що лежала горілиць. Докладніше про це в розділі «Джокери» на с. 4).

Прокласти ділянку. Щоб прокласти певну ділянку, гравець повинен зіграти з руки кількість карт вагонів або суден, що відповідає кількості й кольору комірок цієї ділянки. Потім гравець розміщує по 1 фішці своїх вагонів (або суден) у кожній комірці вибраної ділянки й набирає очки залежно від її довжини.

Узяти нові карти маршрутів. Гравець бере 4 верхні карти з колоди маршрутів і повинен залишити собі принаймні 1 з них.

Збудувати порт. Гравець будує порт у місті, до якого він проклав принаймні 1 ділянку.

Обміняти фішки. Гравець повертає в коробку певну кількість пластикових фішок вагонів зі свого запасу й бере звідти стільки ж фішок суден або навпаки.

Узяти карти мандрівок

Карта вагону

Карта судна

Карти мандрівок лежать двома окремими колодами відповідно до їхнього типу: колода вагонів і колода суден. Кольори карт мандрівок (фіолетовий, жовтий, зелений, червоний, чорний і білий) збігаються з кольорами ділянок на мапі.

Виконуючи цю дію, гравець бере на руку до 2 карт мандрівок. Кожну з них можна взяти з 6 відкритих карт, що лежать біля поля, або з верху закритої колоди (наосліп). Якщо гравець бере відкриту карту, то повинен негайно покласти на її місце верхню карту з колоди вагонів або суден (на свій вибір). Тож протягом гри біля поля можуть лежати горілиць різні комбінації карт мандрівок: 6 карт вагонів; 6 карт суден; по 3 карти кожного типу; 2 карти одного типу й 4 карти іншого; 1 карта одного типу й 5 карт іншого.

Якщо гравець бере 1 відкриту карту джокера (вагон/судно), то в цей хід він більше не бере карт (див. розділ «Джокери» нижче). Якщо в будь-який момент гри серед 6 відкритих карт мандрівок 3 карти виявляються джокерами, то всі 6 карт треба негайно покласти у відповідні скиди й викласти горілиць 6 нових карт (по 3 з кожної колоди).

Гравець може мати на руці скільки завгодно карт. Коли вичерпується будь-яка колода, треба перетасувати відповідний скид й утворити нову колоду, поклавши її долілиць. Ретельно тасуйте карти, адже зазвичай їх скидають одноколірними наборами.

У малоймовірній ситуації, коли ні в колоді, ні в скиді немає карт (всі карти на руках гравців) і неможливо утворити нову колоду, гравець не може виконати цю дію. Натомість він повинен виконати одну з інших дій.

Джокери

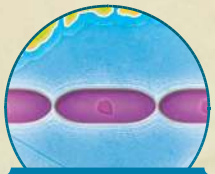
Джокери — це особливий тип карт мандрівок. Їх можна грати замість карт вагонів чи суден будь-якого кольору, а також разом з ними під час прокладання ділянки.

Якщо гравець під час свого ходу бере відкриту карту джокера, то в цей хід він більше не бере карт. Якщо гравець виклав джокера горілиць замість взятої ним першої карти або якщо він уже взяв будь-яку карту, але не відкритого джокера, то він не може взяти відкриту карту джокера як свою другу карту. Однак якщо гравцеві пощастило першою картою наосліп узяти з колоди джокера, то він може в цей хід узяти ще 1 карту за правилами, описаними вище.

Примітка. Карти джокерів також можна використовувати для будівництва портів (див. «Порти» на с. 6).

Прокласти ділянку

Залізнична ділянка



Морська ділянка

Ділянки з прямокутними комірками — це залізничні ділянки, що можуть містити лише фішки вагонів, але не суден. Ділянки з овальними комірками — це морські ділянки, що можуть містити лише фішки суден, але не вагонів. Кожна ділянка може містити пластикові фішки лише одного типу.

Щоб прокласти ділянку, гравець повинен зіграти з руки набір карт, кількість, колір і тип яких відповідає кількості, кольору й типу комірок (для вагонів або суден) вибраної ділянки. Для прокладання більшості ділянок треба зіграти карти певного кольору. Наприклад, прокласти зелену залізничну ділянку можна за допомогою зелених карт вагонів. Ділянки сірого кольору можна прокладати набором карт будь-якого одного кольору відповідного типу (вагонів або суден).

Примітка. Багато карт суден містять зображення двох суден. Це карти подвійних суден. Прокладаючи ділянку за допомогою цих карт, ви можете розмістити до 2 суден за кожну карту подвійного судна. Наприклад, щоб прокласти морську ділянку із 5 комірок, ви можете зіграти 2 карти подвійних суден та 1 карту одиничного судна або 3 карти подвійних суден (однак у цьому разі ви все одно викладете лише 5 фішок суден).

Прокладаючи ділянку, гравець виставляє в кожну її комірку свою фішку вагона (або судна) та скидає набір карт, використаний для її прокладання. Потім гравець негайно набирає переможні очки й переміщує свій маркер на відповідну кількість поділок треку очок (див. таблицю в нижній частині ігрового поля).

Щоб прокласти фіолетову залізничну ділянку із 3 комірок, Ольга грає 3 фіолетові карти вагонів. Кожну з цих карт вона могла замінити картою джокера.

Щоб прокласти білу морську ділянку із 4 комірок Андрій грає 2 білі карти подвійних суден. Він міг зіграти 4 білі карти одиничних суден; 2 білі карти одиничних суден та 1 білу карту подвійних суден; або будь-яку іншу комбінацію карт, що відповідає цьому кольору й кількості комірок (зокрема й карти джокерів).

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 1 ділянку.

Подвійні ділянки

Подвійна ділянка

Деякі міста з'єднані 2 паралельними ділянками. Кожен гравець може прокласти лише 1 ділянку між такими містами.

Увага! У грі вдвох чи втрьох можна прокласти лише одну з двох паралельних ділянок. Після прокладення однієї з цих двох ділянок іншу ділянку вважають закритою для решти суперників до кінця гри.

Між кількома містами є і залізнична ділянка, і морська ділянка (Дулут – Тандер-Бей та Маскегон – Траверс-Сіті). Їх не вважають подвійними ділянками.

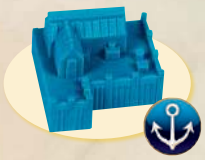
Узяти нові карти маршрутів

У свій хід гравець може взяти нові карти маршрутів. Для цього він бере 4 верхні карти колоди маршрутів. Якщо в колоді менше ніж 4 карти, то гравець бере всі доступні карти.

Узявши карти маршрутів, гравець повинен залишити собі принаймні 1 з них, але може залишити 2, 3 або всі 4 карти. Усі невибрані карти маршрутів гравець кладе долілиць під низ колоди. Маршрути, які гравець не повернув у колоду в цей хід, залишаються в нього до кінця гри. Він не зможе їх скинути під час своїх наступних ходів.

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

Очки за порти



Порти можна будувати лише в містах, позначених синім кольором і символом якоря. У кожному портовому місті може бути лише 1 порт. **Гравець може побудувати порт лише в тому портовому місті, до якого він проклав принаймні 1 ділянку будь-якого типу (залізничну або морську).**

Щоб побудувати порт, гравець повинен зіграти 2 карти вагонів і 2 карти суден. Усі 4 карти повинні бути одного кольору й містити символ порту. Карти джокерів можуть замінити будь-які з цих карт.

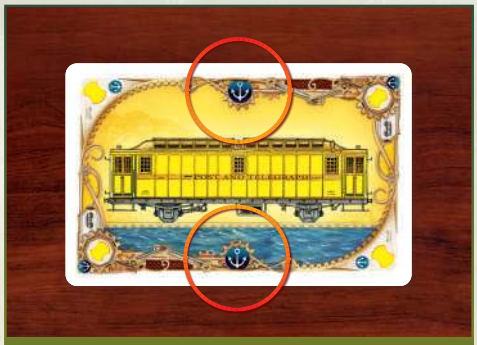
Символ якоря є на 4 картах вагонів і 4 картах суден кожного кольору (усі карти одиничних суден містять цей символ).

Наприкінці гри гравець набирає таку кількість очок за кожен свій порт:

- **10 очок** за **один** свій завершений маршрут з цим портом;
- **20 очок** за **два** свої завершені маршрути з цим портом;
- **30 очок** за **три чи більше** своїх завершених маршрутів з цим портом.

Якщо гравець має 2 або більше портів, зазначених на одній карті маршруту, то він набирає очки за кожен з цих портів.

Ви не зобов'язані будувати порти, але за **кожен** свій не збудований порт ви втрачаєте 4 очки наприкінці гри.



Символ якоря є на 4 картах вагонів і 4 картах суден кожного кольору (усі карти одиничних суден містять цей символ).

Петро грає 1 карту джокера та 1 жовту карту судна, а також 2 жовті карти вагонів, щоб побудувати порт у Перрі-Саунді.

Софія побудувала порт у Чикаго та ще один у Монреалі.

Вона виконала завдання таких карт маршрутів: «Чикаго – Тіммінс», «Чикаго – Монреаль», «Монреаль – Нью-Йорк».

Софія набирає 20 очок за порт у Чикаго, адже вона завершила 2 маршрути, у яких зазначено Чикаго.

Софія також набирає 20 очок за порт у Монреалі з тієї самої причини.

Обміняти фішки

Протягом гри гравцеві може забракнути фішок певного типу. У такому разі у свій хід він може обміняти будь-яку кількість фішок одного типу зі свого запасу на фішки іншого типу з коробки (1 вагон на 1 судно і навпаки). Гравець додає нові фішки у свій запас, а обміняні повертає в коробку. За кожну обміняну фішку гравець втрачає 1 очко. Гравець може обмінювати фішки протягом гри стільки разів, скільки захоче, але тільки тоді, коли в коробці ще є фішки потрібного типу.

Олег вирішує обміняти 2 судна на 2 вагони. Унаслідок цього він втрачає 2 очки, і його хід завершується.

Кінець гри

Якщо після завершення ходу в запасі будь-якого гравця залишається 6 або менше фішок (незалежно від їх типу), то всі гравці (разом із цим гравцем) виконують ще по 2 ходи. Після цього відбувається фінальний підрахунок очок. Переможцем стає гравець, який набрав найбільшу кількість очок.

На відміну від інших ігор серії *Ticket to Ride*, у цій грі немає додаткових очок за найдовший безперервний шлях чи за найбільшу кількість виконаних завдань карт маршрутів.

Переможцем стає гравець із найбільшою кількістю набраних очок.

Довжина ділянки	Очки
1	1
2	2
3	4
4	7
5	10
6	15
7	18
8	21
9	27

Проклавши ділянку за допомогою вагонів чи суден, гравець негайно набирає кількість очок, наведену в таблиці підрахунку, відповідно до довжини ділянки.

Фінальний підрахунок очок

Ticket to Ride

ТВОРЦІ ГРИ

Автор: Алан Р. Мун

Ілюстратор: Жульєн Дельваль

Графічний дизайнер: Сіріль Дожан

Перекладач: Святослав Михаць

Редакторка: Олена Науменко

Висловлюємо подяку всім тестувальникам: Janet Moon, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes, Emilee Lawson Hatch and Ryan Hatch, Kathy & Al Bargender, Mary Ann Benkoski & Jim Scheiderich, Alicia Zaret & Jonathan Yost, Ken Drake, Casey Johnson, Christopher Bass, Ashley & James Voyles, Bruce Linsey, Rachel Gay.

© 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. Компоненти можуть відрізнятися від зображених. Не призначено для використання особами віком до 5 років.