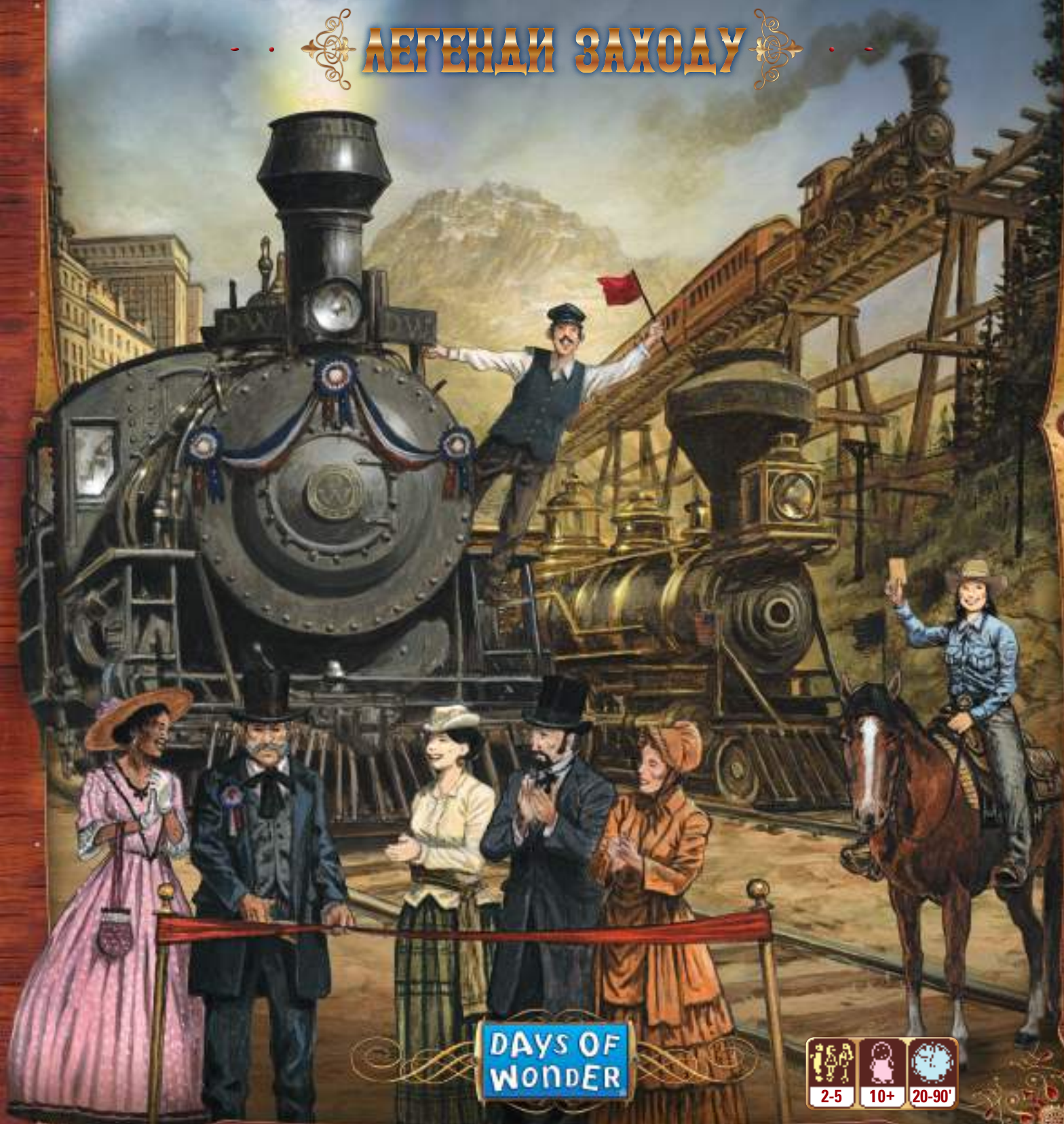


Алан Р. Мун • Метт Лікок • Роб Давіо

LEGACY

TICKET TO RIDE

ЛЕГЕНДИ ЗАХОДУ



DAYS OF
WONDER



Кінець XIX століття. Кількість населення Америки стрімко зростає, і нові залізничні компанії мають забезпечити його потреби: доставляти їжу й товари, перевозити купців і чиновників. Так поступово утворюється ціла залізнична мережа.

Тадей Рівз — один з тих молодих підприємців, які мріяли прокласти колії до найвіддаленіших куточків країни. Він досяг такого шаленого успіху, який йому навіть і не снився. Компанія «Reeves Rails» швидко налагодила прибуткові залізничні сполучення між Атлантикою та Міссісіпі, тож на неї чекало зіркове майбутнє. Однак жадібні залізничні магнати заздрять Рівзовій залізничній імперії та прагнуть її загарбати.

Минають роки, а «Reeves Rails» продовжує зростати й процвітати. Ваша залізнична компанія готова долучитися до цього захопливого світу: новенькі вагони сяють свіжою фарбою, віщуючи нові можливості й успіх, а створена вами мережа швидкісних поїздів скоро змінить правила гри.

Цілком задоволені собою, ви розгортаєте газету й читаєте новини з Заходу...

ЗМІСТ

Початкові компоненти	с. 3	Кінець партії	с. 12
Компоненти для кампанії	с. 3	Примітка авторів	с. 14
Огляд кампанії	с. 4	Творці гри	с. 15
Приготування до кожної партії	с. 6	Пам'ятка	с. 16
Мета гри	с. 8		
Хід гравця	с. 8		
• Узяти карти вагонів	с. 8		
• Прокласти ділянку	с. 8		
• Узяти карти маршрутів	с. 11		

ПОЧАТКОВІ КОМПОНЕНТИ

1 складане ігрове поле (5 частин на початку гри)



280 вагонів
(по 56 штук синього, жовтого, зеленого, чорного й червоного кольорів)



Доларові монети різних номіналів



136 ілюстрованих карт, а саме:

1 колода вагонів (90 карт: по 12 карт вагонів кожного кольору, 12 локомотивів, 6 газет)



1 колода маршрутів (33 карти)



1 колода подій
(7 карт)



5 карт
бонусів компаній



1 карта
першого гравця

5 коробок компаній (по 1 кожного кольору)



банківські квитанції

1 книжка правил

КОМПОНЕНТИ ДЛЯ КАМПАНІЇ

Не відкривайте, не читайте й не переглядайте цих компонентів, доки не отримаєте відповідних вказівок.



8 коробок територій та інструменти провідника



8 плиток територій



1 колода сюжету



77 листівок

ОГЛЯД КАМПАНІЇ

ОПИС

Цей варіант гри *Ticket to Ride* — це гра-спадок, тобто деякі результати однієї партії впливатимуть на наступні. Якщо ви вже грали в ігри цього типу, то багато що в цьому розділі буде вам знайомим. Якщо ж ні, то уважно читайте далі, бо ця гра відрізняється від більшості настільних ігор, в які ви грали.

Протягом 12 партій ви вноситимете постійні зміни у свою версію гри. Ви додаватимете нові правила, нові компоненти тощо. На початку гри цей вміст буде недоступним. Не відкривайте ніяких додаткових матеріалів, поки не отримаєте відповідних вказівок.

Кожна партія матиме початок, середину та кінець. Після підрахунку зароблених доларів ви вноситимете в гру певні зміни залежно від перебігу щойно зіграної партії. Після цього ви зможете повернути ігрові компоненти в коробку, щоб за потреби відкласти гру до наступної партії.

Отже, на початку наступної партії ви вже матимете під рукою все потрібне для того, щоб згадати, на чому ви зупинилися, — нові правила, карти та плити ігрового поля.

Не турбуйтеся, ми направлятимемо вас протягом гри.

Цілком можливо, що ви забудете про якесь нове правило або зіграєте щось неправильно. Це нормально. Якщо це легко виправити, так і зробіть. Якщо ж ні, то пам'ятайте, що це лише гра, і грайте далі.

Важлива примітка

У коробці є колода карт сюжету. Не читайте ці карти, поки не отримаєте відповідної вказівки, і не тасуйте колоду. Якщо з якоїсь причини ці карти перемішалися, попросіть когось, хто не бере участі в кампанії, скласти їх у порядку зростання номерів стороною «А» догори (1865-01A, 1865-02A, ...).

ЗБЕРІГАННЯ ТА ВИЛУЧЕННЯ КАРТ

Коробка кампанії розділена на 6 секцій для зберігання різних компонентів за допомогою таких розділювачів:

- ◆ **Карти вагонів (Train cards)** — тут між партіями ви зберігатимете колоду вагонів.
- ◆ **Карти маршрутів (Tickets)** — тут між партіями ви зберігатимете колоду маршрутів.
- ◆ **Карти подій (Events)** — тут між партіями ви зберігатимете колоду подій.
- ◆ **Запас (Store room)** — тут ви зберігатимете компоненти, потрібні для кожної партії.
- ◆ **Поштове відділення (The post office)** — тут ви зберігатимете нерозпаковані листівки. Не переглядайте їх, поки не отримаєте відповідної вказівки.
- ◆ **Скринька повернених листів (The dead letter office)** — тут ви зберігатимете вилучені карти.

ВИЛУЧЕННЯ

Під час гри ви іноді отримуватимете вказівки вилучити певні ігрові компоненти. Це означає, що ці компоненти не знадобляться вам до кінця партії або й кампанії. Покладіть вилучені карти у скриньку повернених листів у коробці кампанії. Решту вилучених компонентів поверніть у загальну коробку. Найімовірніше, ці компоненти вам уже не знадобляться, але в деяких випадках ви все-таки повертатимете їх у гру.

ЛИСТІВКИ

На деяких маршрутах зазначено реєстраційний номер, який відповідає номеру певної листівки. Пізніше ми пояснимо, коли саме треба читати отриману листівку.



КАМПАНІЇ

Кожен гравець гратиме за президента залізничної компанії. Партія за партією ви докладатимете всіх можливих зусиль, щоб у підсумку ваша компанія стала найуспішнішою в Північній Америці. Кожна компанія має власну коробку з двома секціями: **офісом компанії** та **сховищем**. В офісі ви в перервах між партіями зберігатимете карти й інші компоненти. На початку кожної партії дістаньте всі компоненти з офісу, вони знадобляться для приготувань. Секція сховища закрита і має щілину у верхній частині. Ті компоненти, які опиняться у сховищі, залишатимуться там до кінця кампанії (12 партій). Вони знадобляться вам для визначення переможця гри. Що більше компонентів буде у вашому сховищі, то кращий результат ви матимете наприкінці кампанії.

Сховище



КОЛОДА СЮЖЕТУ

Колода сюжету направлятиме вас протягом усієї кампанії. На початку кожної партії під час кроку 8 приготувань візьміть верхню карту колоди сюжету, переверніть її та прочитайте текст на ній. Продовжуйте читати карти сюжету, поки не візьмете карту з написом «ПАУЗА» чи карту «СТОП», які позначають, що наразі ви прочитали весь доступний вам текст. **Впевніться, що прочитали текст на обох сторонах кожної карти.** Прочитавши текст на карті (на обидвох боках!), ви вилучаєте її та кладете в скриньку повернених листів, якщо вона не вводиться в гру, як, наприклад, карта нової події (див. нижче).



ПОДІЇ

Ви починаєте гру з 7 картами подій, які утворюють колоду. Ефект нової події активується, коли будь-який гравець бере газету з колоди вагонів. Протягом гри ви поступово досліджуватимете світ і додаватимете в колоду нові події, а старі вилучатимете. Додаючи нову подію в колоду, спершу прочитайте текст на ній.



ДОЛАРИ

Ви керуєте компанією, і ваша мета — заробити як найбільше доларів, як у кожній партії, так і протягом усієї кампанії. Наприкінці партії перемагає гравець, який має найбільше доларів. Гравці повинні зберігати свої долари так, щоб усі в будь-який момент гри могли бачити кількість і номінали монет.



ПРИХОВАНІ КОМПОНЕНТИ

Гра містить компоненти, недоступні на початку кампанії. Протягом гри ви відкриватимете їх, додаючи до наявних ігрових компонентів. Ось перелік прихованих компонентів:

Плитки територій

На початку кампанії ви гратимете лише на східній частині Північної Америки. Розширюючи свої компанії та залізничні шляхи, ви доповнюватимете ігрове поле новими плитками територій. Додані плитки залишаються в грі до кінця кампанії.



Коробки територій

У 8 коробках територій та в інструментах провідника зберігаються певні таємничі компоненти. Протягом гри ви отримаєте вказівки, коли їх можна буде відкрити. Коли хтось із гравців відкриває коробку територій, усі можуть переглядати її вміст і читати будь-які тексти на компонентах. Відкрита коробка більше не містить секретів.



Листівки

Іноді ви отримуватимете вказівки взяти листівку. Взявши листівку, прочитайте вголос текст на одній її стороні (на листівці буде зазначено, на якій саме). Іншу сторону не можна показувати решті гравців, поки не буде виконано зазначені на ній умови.



Коли ці умови буде виконано, покажіть їх решті гравців і здобудьте нагороду за листівку.

Умови на нових листівках, які ви візьмете наприкінці партії, можна буде виконати лише в наступній партії. Умови листівок, які ви отримаєте наприкінці 12-ї партії, не можна виконати.

НОВІ ПРАВИЛА

Ця книжка правил містить порожні секції. Під час гри, відкриваючи нові правила, вклейте наліпки правил у відповідні секції цієї книжки. Деякі правила діятимуть до кінця кампанії, а інші — лише протягом кількох партій.

ТАЄМНИЦІ ЧЕКАЮТЬ

На деяких картах вагонів зображено символи кирки та черепа. Також на кожній карті маршруту є кольорові смуги (а на деяких — описовий текст). Поки що можете ігнорувати їх.

Під час гри ви натраплятимете на листівки, що міститимуть посилання на правила, карти подій та локації, яких ви ще не знайшли. Це не означає, що ви щось пропустили. Ви просто ще не досліджили цю частину світу.

ПЕРЕД ПЕРШОЮ ПАРТІЄЮ

Перед початком партії повністю прочитайте цю книжку правил. Це стосується навіть досвідчених гравців у *Ticket to Ride*, бо деякі правила відрізнятимуться від інших ігор серії.

Відокремте газети від решти карт вагонів.

Кожен гравець вибирає компанію, яку очолюватиме протягом усієї кампанії. Візьміть коробку своєї компанії та напишіть на ній своє ім'я.

Візьміть із запасу бонусні карти компаній і покладіть по 1 карті в офіс відповідної компанії (передня частина коробки компанії). Також візьміть із запасу карту першого гравця, а потім будь-яким способом виберіть гравця, який її отримає.

Прочитавши всі правила, перейдіть до приготувань, за потреби звертаючись до колоди сюжету (під час кроку 8).

ПРИГОТУВАННЯ ДО КОЖНОЇ ПАРТІЇ

1. Складіть на столі ігрове поле. На початку кампанії поле складатиметься з 5 частин **А**. Протягом гри ви розширюватимете ігрове поле, додаючи до нього нові частини.
2. Кожен гравець бере свою коробку компанії та дістає всі компоненти з офісу (але не зі сховища!) **В**. На початку першої партії у вашому офісі лежатиме тільки 1 карта (карта бонусу компанії) **Е**.
3. Роздайте кожному гравцеві по 5 доларів монетами будь-яких номіналів **В**.
4. Затасуйте газети в колоду вагонів залежно від кількості гравців:
 ♣ **2 гравці:** 6 газет
 ♣ **3 гравці:** 4 газети
 ♣ **4–5 гравців:** 3 газети
 Решту газет поверніть у запас.
5. Перетасуйте карти вагонів і роздайте кожному гравцеві по **4 карти вагонів** — це його початкова рука **Е**. Решту карт вагонів покладіть колодою долілиць біля поля. Візьміть 5 верхніх карт з цієї колоди і викладіть їх у ряд горілиць **Г**. Якщо щонайменше 3 із цих 5 карт — це локомотиви, негайно скиньте всі 5 карт і викладіть горілиць 5 нових карт із колоди. Якщо серед карт, які ви роздали гравцям або виклали в ряд, є газети, то затасуйте їх у колоду й замініть іншими картами.
6. Перетасуйте карти маршрутів і роздайте кожному гравцеві по **4 карти маршрутів** **Е**. Решту карт маршрутів покладіть колодою долілиць на призначене для них місце на ігровому полі **Н**. Кожен гравець повинен залишити собі щонайменше 2 карти маршрутів (можна й більше). Невибрані карти покладіть під низ колоди маршрутів.
У рідкісному випадку, якщо вам бракуватиме карт, щоб роздати кожному гравцеві по 4 карти маршрутів, роздайте стільки карт маршрутів, скільки можливо, щоб усі гравці мали однакову кількість карт (2 чи 3). У такому разі кожен гравець повинен залишити собі щонайменше 1 карту маршруту.
7. Подивіться на задню частину своєї коробки компанії, щоб дізнатися, скільки пластикових вагонів свого кольору ви матимете в цій партії **І**. У першій партії ви матимете 20 вагонів, але в наступних партіях ця кількість зростатиме. Поверніть усі невикористані пластикові вагони в коробку, у цій партії вони не знадобляться.
8. Прочитайте текст на картах сюжету. Дійшовши до карти з написом «ПАУЗА», зупиніться. Переконайтеся, що прочитали текст на обох сторонах карт.
9. Перетасуйте карти подій і покладіть їх колодою долілиць на призначене для них місце на ігровому полі **Д**. Склад подій **К** поки що залишається порожнім (на початку партії немає поточної події).



МЕТА ГРИ

Мета гри — заробити найбільше доларів.

Ви отримуватимете долари за:

- Завершення безперервних залізничних шляхів між двома містами, зазначеними на ваших картах маршрутів
- Прокладання ділянок свого кольору
- Виконання певних дій під час подій
- Використання своїх пластикових вагонів

Наприкінці партії ви втрачатимете долари за свої незавершені маршрути.

Протягом гри у вас з'являтимуться нові способи отримувати та втрачати долари.

ХІД ГРАВЦЯ

Першим виконує хід гравець із картою першого гравця, потім — гравець ліворуч від нього і так далі за годинниковою стрілкою. У свій хід ви повинні виконати одну (і тільки одну) з таких 3 дій:

- **Узяти карти вагонів**
- **Прокласти ділянку**
(Примітка. на відміну від інших ігор серії Ticket to Ride, ви не здобуваєте нічого, коли прокладаєте ділянку.)
- **Узяти карти маршрутів**

УЗЯТИ КАРТИ ВАГОНІВ

Колода вагонів містить карти вагонів 6 кольорів, карти локомотивів-джокерів (див. нижче), а також газети. Кольори карт вагонів відповідають кольорам ділянок між містами на полі: чорний, синій, білий, зелений, жовтий та червоний.

Якщо ви вирішили виконати цю дію, ви можете взяти 2 карти вагонів. Кожну з цих карт ви можете взяти з верху закритої колоди або з 5 відкритих карт у ряді. Якщо ви взяли карту з ряду, то повинні відразу ж замінити її новою картою з верху колоди вагонів.

Якщо в будь-який момент гри 3 із 5 карт вагонів в ряді виявляються локомотивами, негайно скиньте всі 5 карт і викладіть горілиць 5 нових карт із колоди.

Під час гри ви можете мати на руці будь-яку кількість карт. Якщо колода вагонів вичерпалася, перетасуйте скид (разом із газетами) та утворіть нову колоду. Ретельно тасуйте карти, адже переважно ви їх скидатимете одноколірними наборами.

Примітка. У малоймовірній ситуації, коли в колоді та скиді разом залишилися 8 чи менше карт (бо інші в гравців на руках), ви не можете виконати цю дію. Натомість у цей хід ви можете лише прокласти ділянку або взяти карти маршрутів.

Узяти локомотив

Узявши з ряду карту локомотива, ви більше не можете брати карт вагонів у цей хід. Також ви не можете брати відкрити карту локомотива своєю другою картою вагона.

Примітка. Якщо вам пощастило взяти карту локомотива з закритої колоди, то ви можете взяти ще 1 карту вагона в цей хід.



Використання локомотивів

Локомотиви — це різноколірні карти, які вважають джокерами. Прокладаючи ділянку, ви можете скидати локомотиви замість карт вагонів будь-якого кольору.

Іноді ви скидатимете додаткові локомотиви, щоб виконати умови на листівках, картах подій тощо. Якщо ви хочете виконати кілька умов, то повинні скинути по 1 локомотиву за кожну умову.

Наприклад, якщо ви маєте листівку з текстом: **«Прокладаючи ділянку, ви можете скинути 1 додатковий локомотив, щоб отримати 5 доларів»** і листівку з текстом: **«Прокладаючи ділянку, ви можете скинути 1 додатковий локомотив, щоб узяти 2 карти вагонів»**, то ви повинні скинути 2 додаткові локомотиви, щоб отримати 5 доларів і взяти 2 карти вагонів.

Газети

Узявши газету з закритої колоди (під час узяття карт вагонів або поповнення ряду карт), ви виконуєте такі кроки:

- Берете наступну карту з колоди подій і кладете її горілиць на верх скиду подій. Ця карта негайно стає вашою поточною подією.
- Скидаєте цю газету й берете замість неї карту вагона.

Більшість карт подій мають тривалі ефекти. Поки така карта події лежить на верху скиду подій, її ефект вважають активним. Події з символом блискавки мають разовий негайний ефект і після його застосування більше ніяк не впливають на гру (карта такої події залишається на верху скиду подій, поки ви не відкриєте нову поточну подію).

У деяких випадках ви отримуватимете вказівку вилучити карту поточної події. Зробивши це, негайно відкрийте нову карту події.

ПРОКЛАСТИ ДІЛЯНКУ

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

Щоб прокласти ділянку, ви повинні зіграти з руки набір карт вагонів, кількість і колір яких відповідає кількості й кольору комірок вибраної ділянки (див. Приклад 1). Сірі ділянки можна прокласти, скинувши набір карт будь-якого одного кольору (див. Приклад 2).



Пам'ятайте, що локомотиви вважають джокерами, тож їх можна використовувати для прокладання ділянки будь-якого кольору.

Прокладаючи ділянку, ви повинні виставити в кожну з її комірок по одному зі своїх пластикових вагонів, а потім скинути карти, які використали для її прокладання.

Ви можете прокласти лише ті ділянки, на обох кінцях яких є міста (ділянки, які виходять за межі поля, не можна прокласти).

Ви можете прокласти будь-яку вільну ділянку на полі, навіть якщо вона не з'єднана з ділянкою, прокладеною вами раніше. У свій хід ви можете прокласти лише 1 ділянку, і до того ж її треба прокласти повністю. Наприклад, ви не можете виставити 2 вагони на ділянку з 3 комірок і чекати наступного ходу, щоб завершити ділянку.

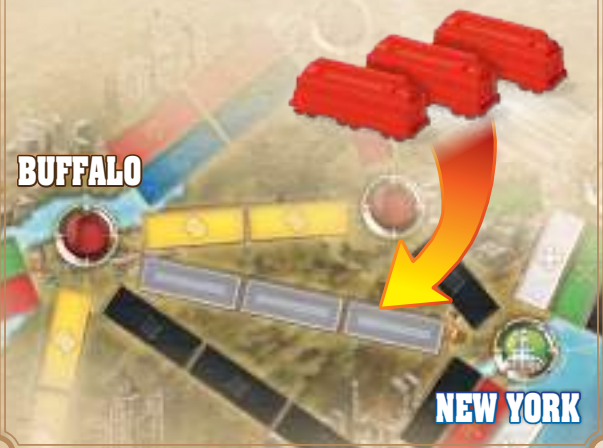
Приклад 1

Щоб прокласти ділянку з **Montréal** до **Buffalo**, вам потрібен набір із 2 червоних карт вагонів або з 2 синіх карт вагонів.



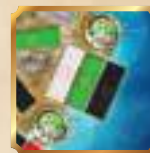
Приклад 2

Щоб прокласти ділянку з **Buffalo** до **New York**, ви можете використати набір із 3 карт вагонів будь-якого одного кольору.



Подвійні та потрійні ділянки

Деякі міста з'єднані подвійними або потрійними ділянками, що складаються з однакової кількості комірок.



Ви можете вибрати, яку з доступних ділянок прокласти, але не можете прокласти більше ніж 1 ділянку між тими самими містами.

Важлива примітка

У грі вдвох чи втрох доступна лише одна з подвійних ділянок між містами: щойно гравець проклав одну з цих ділянок, друга стає недоступною для всіх гравців. **Усі три ділянки потрійних ділянок завжди доступні, незалежно від кількості гравців.**

Додаткові правила прокладання ділянок

Крім основних, у вас можуть бути й інші правил прокладання ділянок. На початку кампанії буде лише 2 правила (див. нижче). Протягом гри ви відкриватимете все більше нових правил прокладання ділянок.

Прокладаючи ділянку, дотримуйтеся цих правил по порядку, пропускаючи ті, для яких ви не маєте відповідних умов (або ті, які ви ще не відкрили!).

ПРАВИЛО
F

ПРАВИЛО
G

ПРАВИЛО
Н

ПРАВИЛО
Л

ПРАВИЛО
І

ПРАВИЛО
М

ПРАВИЛО
Ј

ПРАВИЛО
Н

ДІЛЯНКИ КОМПАНІЙ

Якщо ви проклали ділянку (будь-якої довжини), що має колір вашої компанії, негайно отримайте бонус, зазначений на вашій карті бонусу компанії.



ПРАВИЛО
О

ПРАВИЛО
К

ПРАВИЛО
Р

ПРАВИЛО Q

ПРАВИЛО R

ПРАВИЛО S

ПРАВИЛО T

ПРАВИЛО U

ПРАВИЛО V

ПРОКЛАДАННЯ ДІЛЯНКИ ДО ВЕЛИКОГО МІСТА



Проклавши ділянку щонайменше до 1 великого міста, візьміть на руку 1 верхню карту з колоди вагонів. Якщо ви з'єднуєте 2 великі міста, то все одно берете лише 1 карту. Якщо ви прокладаєте ділянки до того самого міста в різні ходи, то берете по 1 карті в кожен із цих ходів.

УЗЯТИ КАРТИ МАРШРУТІВ

Ви можете використати свій хід, щоб узяти нові карти маршрутів. Для цього візьміть 3 карти з верху колоди маршрутів. Якщо в колоді менше ніж 3 карти, візьміть усі карти, що залишилися.



Ви повинні залишити собі принаймні 1 з узятих карт маршрутів, але можете залишити 2 або й усі 3. Невибрані карти маршрутів покладіть під низ колоди. Карти маршрутів, які ви не повернули в цей хід, залишаються у вас до кінця гри. Ви не зможете скинути їх під час наступних ходів.

На карті маршруту позначено міста, які ви повинні з'єднати. Якщо наприкінці партії ви маєте безперервний шлях із пластикових вагонів вашого кольору між двома містами, позначеними на вашій карті маршруту, ви отримуєте зазначену кількість доларів. Якщо вам не вдалося створити безперервний шлях між цими містами, ви втрачаєте зазначену кількість доларів. На деяких картах маршрутів також є описовий текст. Під час першої партії можете ігнорувати цей текст (він стане зрозумілим у подальших партіях).

Не показуйте свої карти маршрутів іншим гравцям до кінця партії, якщо тільки не отримали інших вказівок. Ви можете мати будь-яку кількість карт маршрутів.



КІНЕЦЬ ПАРТІЇ

Якщо наприкінці свого ходу гравець має 2 або менше пластикових вагонів, починається останній раунд. Усі гравці (цей гравець також) виконують ще по 1 останньому ходу.



Після цього партія закінчується.

1. Визначення переможця

Кожен гравець бере банківську квитанцію і записує на ній рік поточної партії, а також заповнює такі рядки:

• Кількість доларів на руці

Кожен гравець записує у квитанцію, скільки доларів він має.

• Бонус за вагони, що залишилися

Кожен гравець рахує пластикові вагони, що залишилися в його особистому запасі, й отримує певну кількість доларів:

Вагони	Долари
0	16
1	12
2	9
3	7
4	6
5-7	4
8-10	2
11+	0

• Кількість доларів за маршрути

Гравці відкривають свої карти маршрутів і перевіряють, чи вдалося їм з'єднати потрібні міста. Вони записують загальну кількість доларів за маршрути (навіть від'ємну) у квитанцію.



СУМА В БАНКІВСЬКИХ КВИТАНЦІЯХ

Гравці обчислюють свою загальну суму доларів та записують її у квитанцію. Ця сума не може бути меншою за 0.



Перемагає гравець із найбільшою кількістю доларів.

Поки що не прибирайте компонентів гри.

Правила нічиєї

У разі нічиєї перемагає претендент, який завершив найбільше маршрутів. Якщо й далі нічия, то перемагає претендент, який виконував хід пізніше за інших.

КАРТА ПЕРШОГО ГРАВЦЯ

Гравець, який посів останнє місце, забирає собі карту першого гравця і кладе в офіс своєї компанії.



ХТОСЬ ПРОПУСТИВ ПАРТІЮ?

Наприкінці кампанії гравці, які пропустили одну або кілька партій, отримають долари за кожну пропущену партію (скільки саме, ви дізнаєтеся наприкінці кампанії).

2. Вилучення події

Гравець із картою першого гравця вибирає 1 подію зі **скиду подій** та вилучає її так, щоб усі це бачили. Ця подія не з'явиться в наступних партіях. У рідкісному випадку, коли в скиді немає карт, ви не вилучаєте подію.

3. Перевірка карти «Пауза»

Перевірте колоду сюжету, щоб дізнатися, чи не додалися до гри якісь нові компоненти чи правила.

ПРАВИЛО
Z

ПРАВИЛО
AA

ПРАВИЛО
BB

6. Покласти компоненти в сховище

Гравці кладуть свої банківські квитанції у свої сховища.

ПРАВИЛО
CC

ПРАВИЛО
DD

8. Складіть гру в коробку або зіграйте ще партію!

Гравці складають усі компоненти гри (карти маршрутів, карти вагонів, гроші, тощо) назад у коробку або можуть зіграти наступну партію!



ПРИМІТКА АВТОРІВ

Історія американської залізниці викликає в пам'яті вічні теми: експансія, Дикий Захід, незорі простори... У цій грі ми використали їх, щоб розповісти історію світу, натхненного нашим. Однак американська експансія мала свою ціну. Представників корінних народів грабували та вбивали. Із залізничними робітниками поводилися жорстоко, їх експлуатували й калічили. Створюючи цю гру, ми не знайшли способу включити ці елементи в тематику гри. Ці упущення не мають на меті приховати ці події чи применшити їхнє значення, і ми заохочуємо вас прочитати більше про справжню історію розбудови американської залізниці.



TICKET TO RIDE

ЛЕГЕНДИ ЗАХОДУ

Автори гри

Алан Р. Мун, Метт Лікок, Роб Давіо

**Видавець
Адріан Мартіно**

**Ілюстрації
Жульєн Дельваль**

**Графічний дизайн
Сіріль Дожан**

**Редагування
Франк Лефевр
Себастьєн Ріо**

**Додаткове розроблення
Франк Лефевр
Себастьєн Ріо
Адріан Мартіно**

**Графічний дизайн
Сіріль Дожан
Каролін Себаї**

**Маркетинг і комунікації
Алексіан Ашар**

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

**Керівник проєкту
Роман Козумляк**

**Перекладачка
Анастасія Гуркіна**

**Випускова редакторка
Олена Науменко**

**Редактор
Святослав Михаць**

**Верстка та дизайн
Артур Патрихалко**

**Особлива подяка
Андрієві Журбі**



WWW.LORDOFBOARDS.COM.UA

ПАМ'ЯТКА

ХІД

Виконайте 1 з таких дій:

Узяти карти вагонів

Візьміть 2 карти вагонів з ряду карт або з закритої колоди.
Або: візьміть 1 карту локомотиву з ряду карт.

Якщо ви взяли карту газети, відкрийте наступну подію, покладіть її в скид подій і візьміть собі іншу карту вагона.

Прокласти ділянку

(Дотримуйтеся вказівок нижче.)

Узяти карти маршрутів

Візьміть **3 карти маршрутів** з колоди маршрутів.

Залиште собі щонайменше 1.

Невибрані карти поверніть під низ колоди маршрутів.

КІНЕЦЬ ПАРТІЇ

Обчисліть суму:

👉 Доларів на руці

👉 Бонусів за пластикові вагони, що залишилися

👉 Долари за завершені маршрути

Залишіть отриману суму у свою банківську квитанцію.

Після цього виконайте решту правил кінця партії.

Бонуси за вагони, що лишилися

Вагони	Долари
0	16
1	12
2	9
3	8
4	6
5-7	4
8-10	2
11+	0

ПРОКЛАСТИ ДІЛЯНКУ

Зіграйте з руки набір карт вагонів, колір яких відповідає кольору вибраної ділянки, потім послідовно **виконайте перелічені нижче кроки**. Пропускайте кроки без наліпок.

(Протягом гри ви додаватимете нові наліпки й нові правила. Вони з'являтимуться не по порядку.)

Наліпка
1

Наліпка
5

Наліпка
9

Наліпка
6

Наліпка
10

Наліпка
2

Наліпка
7

Наліпка
11

3. ДІЛЯНКИ КОМПАНІЙ

Якщо ви проклали ділянку, що має колір вашої компанії, негайно отримайте бонус, зазначений на вашій карті бонусу компанії.

Наліпка
4

Наліпка
8

12. ВЕЛИКІ МІСТА

Проклавши ділянку принаймні до 1 великого міста, візьміть 1 верхню карту колоди вагонів.

