

Вы можете пройти любой путь, который ещё не занят тележками, даже если он не соединён с другими пройденными вами путями. За один ход можно пройти не больше одного пути.

Вы не можете пройти торговый путь, если у вас не хватает пластиковых тележек на каждое его звено.

После прохождения торгового пути вы получаете победные очки в зависимости от длины пути (см. таблицу на поле). Для их учёта сдвиньте свой маркер на соответствующее число делений вперёд по треку подсчёта.

Чтобы пройти зелёный путь из трёх звеньев, вам нужно сбросить любую из указанных комбинаций карт:



Если на пройденном пути есть символы тележки, возьмите одну карту из колоды карт ходовых товаров. Полученные карты ходовых товаров необходимо класть перед собой лицевой стороной вверх, чтобы все игроки знали, сколько товаров есть у их соперников.



**Важно:** вне зависимости от длины торгового пути с символами тележки, игрок всегда получает только 1 карту ходовых товаров за его прохождение.

## Выбор новых целей

На каждой карте контракта указаны две локации, которые вы должны соединить своими тележками, и количество победных очков за выполнение. В конце партии эти очки добавляются к вашему общему счёту, если вы сумели выполнить контракт, и вычитаются из вашего счёта, если контракт не выполнен. Для выполнения контракта вы должны связать две локации с карты контракта непрерывной дорогой из ваших пройденных торговых путей. У вас может быть сколько угодно карт контрактов.



Вы можете потратить свой ход на то, чтобы взять новые карты контрактов. Для этого возьмите из колоды контрактов 2 верхние карты. Изучите доставшиеся вам контракты и оставьте себе как минимум один, хотя вы вправе сохранить оба. Все контракты, от которых вы отказываетесь, верните под низ колоды рубашкой вверх. Оставленные контракты сохраняются до конца партии, сбросить их нельзя.

Если в колоде остался только один контракт, вы всё ещё можете его взять, но после получения последнего контракта отказаться от него нельзя.

Держите карты контрактов в тайне от соперников до подсчёта очков в конце игры.

## Конец игры и подсчёт очков

Если у любого игрока осталось 2 или меньше тележек, все участники (включая этого игрока) делают по ещё одному последнему ходу. Затем игра завершается и подсчитываются победные очки:

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

Затем игроки раскрывают свои карты контрактов. За каждый выполненный контракт игрок добавляет к своему счёту очки за этот контракт. Если контракт не выполнен, игрок теряет соответствующее количество очков.

В конце игроки могут получить дополнительные очки в зависимости от того, кто больше всего собрал карт ходовых товаров, а также от числа игроков в партии. Число дополнительных очков можно определить с помощью указанной ниже таблицы:

	4 игрока	3 игрока	2 игрока
1-е место	+8	+8	+8
2-е место	+6	+5	+4
3-е место	+4	+2	
4-е место	+2		

Игрок без единой карты ходовых товаров не получает дополнительных очков.

Если несколько игроков претендуют на одно место, каждый из них получает соответствующие этому месту дополнительные очки, а пропущенные этими игроками последующие места игнорируются.

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

Если несколько игроков лидируют с равным количеством очков, побеждает тот из них, кто выполнил больше контрактов. Если и после этого спор не разрешён, то претенденты празднуют общую победу.

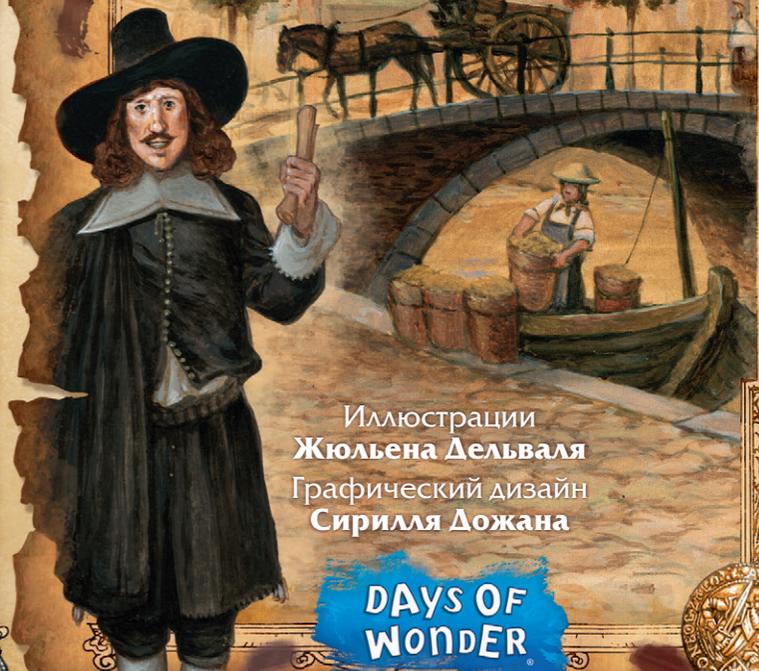
Особые благодарности от Алана и коллектива DOW тестировщикам: Джанет Муи, Бобби Уэст, Марта Гарсия Мурильо и Йен Макиннес, Мишель и Скотт Алден, Юан Мартено-Тудал, Алисия Зарет и Джонатан Йост, Кейси Джонсон, Эмили Лоусон Хэтч и Райан Хэтч.

**Русское издание: ООО «Мир Хобби»**  
 Общее руководство: Михаил Акулов • Руководство производством: Иван Попов • Директор издательского департамента: Александр Киселев • Главный редактор: Валентин Матюша • Выпускающий редактор: Виталий Терехов • Переводчик: Алиса Литвиненко • Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховай • Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар • Корректор: Ольга Португалова • Лицензионный менеджер: Александр Ильин  
 Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru  
 Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.  
 © 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Версия правил 1.0 hobbyworld.ru

© 2004–2025 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.

# Игра Алана Р. Муна TICKET TO RIDE Амстердам



Иллюстрации  
Жюльена Дельваля  
Графический дизайн  
Сирилья Дождана

DAYS OF  
WONDER

Добро пожаловать в XVII век! Постройте собственную торговую сеть в самом сердце мирового рынка. Звон монет манит вас в Амстердам!

Разложите поле на столе. Выдайте каждому игроку комплект из 16 тележек и маркера одного цвета. Игроки ставят маркеры на стартовое деление 1 трека подсчёта, идущего по краю поля. Положите 16 карт ходовых товаров в колоду рядом с полем 2.

Перемешайте карты перевозок и сдайте по 2 на руку каждому игроку 3. Остаток колоды положите рядом рубашкой вверх, затем раскройте верхние 5 карт и выложите их в ряд 4. Если хотя бы 3 из 5 карт оказались разноцветными картами-джокерами, все 5 карт немедленно сбрасываются и раскрываются 5 новых на замену. Сброшенные карты кладутся рядом с колодой рубашкой вниз.

## Подготовка к игре

Перемешайте карты контрактов и сдайте 2 случайные карты каждому игроку взакрытую 5. Каждый игрок изучает доставшиеся ему контракты и оставляет себе как минимум один, хотя вправе сохранить оба. Те контракты, от которых игроки отказываются, уберите под колоду контрактов. Затем положите эту колоду рубашкой вверх рядом с полем 6. Взятые карты контрактов игроки хранят в тайне от соперников до конца игры.

Вы готовы к игре.



## Состав игры

- Игровое поле (карта транспортной сети Амстердама)
- 64 пластиковые тележки (по 16 каждого цвета)
- Несколько запасных тележек
- 44 карты перевозок: по 6 карт лилового, синего, зелёного, чёрного, красного и оранжевого цветов, а также 8 разноцветных карт-джокеров



- 24 карты контрактов
- 16 карт ходовых товаров
- 4 маркера подсчёта очков
- Правила игры

## Цель игры

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

- прохождение торгового пути между двумя соседними локациями;
- успешное выполнение контракта — завершение непрерывной дороги между двумя локациями с карты контракта;
- карты ходовых товаров, получаемые за прохождение торговых путей с символами тележки.

За каждый контракт, который игрок не успеет выполнить до конца партии, очки вычитаются.

## Ход игры

Первым ходит самый юный игрок. Затем ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход вы должны выполнить одно из трёх действий: взять карты перевозок, пройти торговый путь или выбрать новые цели.

## Взятие карт перевозок

Карты перевозок бывают шести цветов, соответствующих цветам торговых путей: лилового, синего, зелёного, чёрного, красного и оранжевого. Исключением являются разноцветные карты-джокеры, которыми можно заменить карты перевозок любого цвета. У игрока на руке может быть сколько угодно карт перевозок в любой момент игры.



Расходуя ход на это действие, вы можете взять 2 карты перевозок. Когда вы берёте карту, вы вправе либо выбрать одну из пяти раскрытых карт, либо вытянуть карту вслепую из колоды. Если взяли раскрытую карту со стола, тут же выложите её 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 раскрытых, либо первую карту из колоды, а вторую из раскрытых, либо первую из раскрытых, а вторую из колоды).

Исключение: взяв раскрытую карту-джокера со стола, игрок теряет право взять вторую карту в этот ход. Если игрок уже взял одну любую карту, раскрытый джокер со стола он взять не может.

Если в любой момент три из пяти раскрытых карт оказываются картами-джокерами, все пять карт уходят в сброс, а им на замену раскрывается пять новых карт перевозок.

Когда колода карт перевозок опустела, обновите её — перемешайте сброс и выложите рядом с полем рубашкой вверх.

## Прохождение торгового пути

Торговый путь — это цепь из нескольких звеньев (мест под тележки) одного цвета, которая соединяет две соседние локации на игровом поле.

Некоторые локации соединены двойными торговыми путями. В таких случаях игрок может выбрать, какой из двух доступных путей он будет проходить, однако один и тот же игрок не вправе занять оба пути между локациями.

**Важно:** в игре вдвоем, если один путь между локациями двойного торгового пути занят — другой игрок не может пройти оставшийся путь между теми же локациями.

Чтобы пройти торговый путь, вы должны сбросить с руки столько же карт перевозок, сколько звеньев в этом пути. Затем поставьте на каждое звено пройденного пути свою тележку.

Для прохождения большинства путей требуются карты перевозок определённого цвета. Например, чтобы пройти лиловый торговый путь, необходимо сбросить лиловые карты перевозок. Серые пути являются исключением, и их можно проходить набором карт одного любого цвета по выбору игрока.