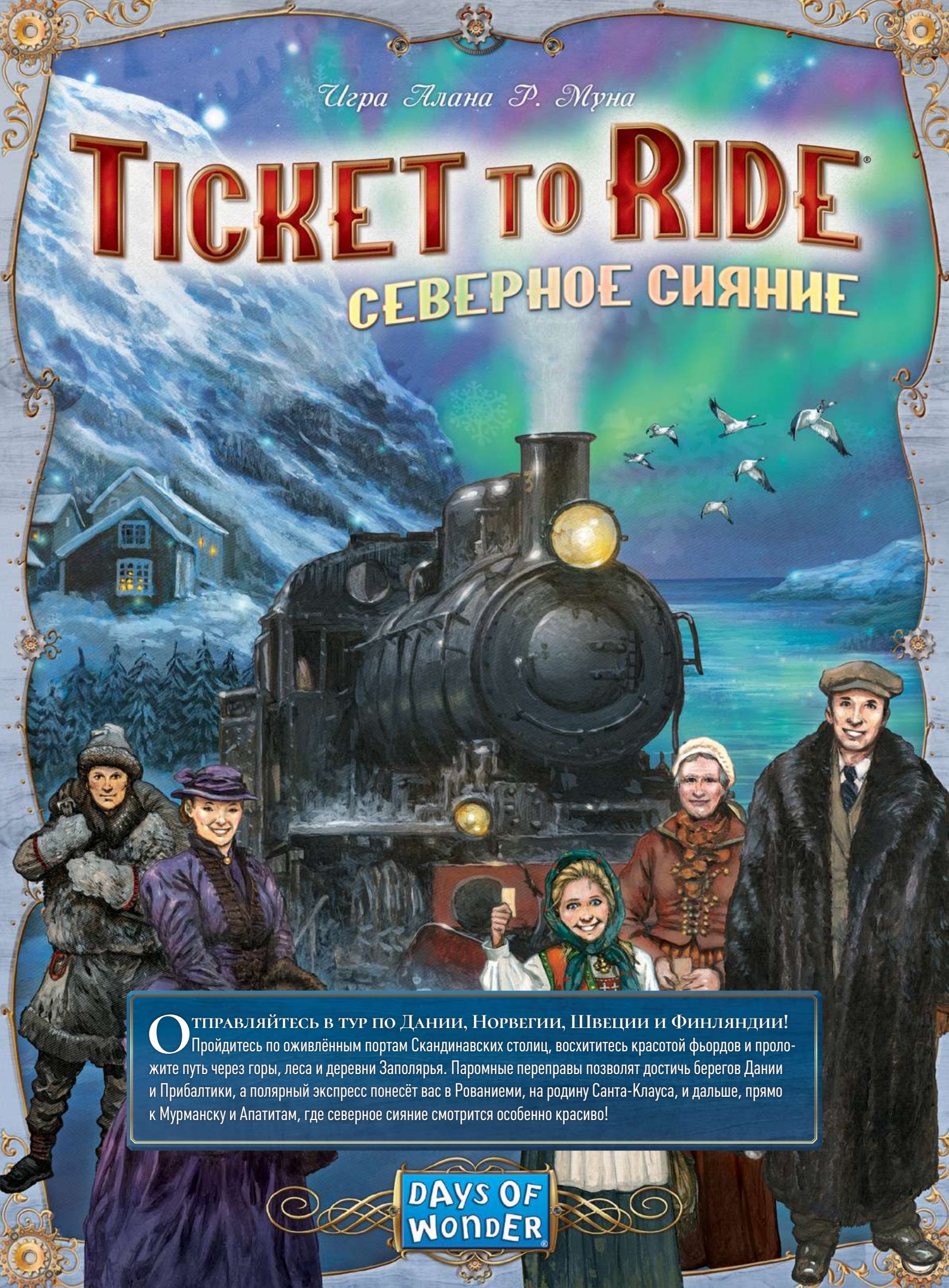
Игра Алана Р. Муна

TICKET TO RIDE®

СЕВЕРНОЕ СИЯНИЕ

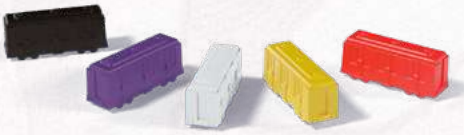


Отправляйтесь в тур по Дании, Норвегии, Швеции и Финляндии! Пройдитесь по оживлённым портам Скандинавских столиц, восхититесь красотой фьордов и проложите путь через горы, леса и деревни Заполярья. Паромные переправы позволят достичь берегов Дании и Прибалтики, а полярный экспресс понесёт вас в Рованиеми, на родину Санта-Клауса, и дальше, прямо к Мурманску и Апатитам, где северное сияние смотрится особенно красиво!

DAYS OF WONDER®

Состав игры

- Игровое поле (карта Северной Европы)
- 200 разноцветных вагончиков
  (по 40 штук на каждого игрока + запасные вагончики)
- 180 карт, а именно:





55 карт маршрутов



114 карт составов: по 12 составов каждого цвета, а также 18 локомотивов



11 карт бонусов

- 5 маркеров подсчёта очков (по 1 каждого цвета)
- Правила игры

Подготовка к игре

Разложите поле на столе. Выдайте каждому игроку комплект из 40 вагончиков и маркера одного цвета. Соперники 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 4 на руку каждому игроку 2 взакрытую. Остаток колоды положите рядом рубашкой вверх, затем раскройте верхние 5 карт и выложите их в ряд 3.

Перемешайте карты бонусов и раскройте верхние 4 карты, выложив их рядом с полем лицевой стороной вверх 4. Остальные карты верните обратно в коробку.

Перемешайте карты маршрутов и сдайте 4 каждому игроку 5 взакрытую. Каждый игрок должен изучить доставшиеся маршруты и оставить себе как минимум 2, хотя вправе сохранить и все 4. Те маршруты, от которых игроки отказываются, уберите под колоду маршрутов. Затем положите эту колоду рубашкой вверх рядом с полем 6. Взятые карты маршрутов игроки хранят в тайне от соперников до конца партии.

Вы готовы к игре.



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;
- выполнение условий карт бонусов до конца партии.

За каждый свой маршрут, который вы не пройдёте до конца партии, очки вычитаются.


5
2
4
2
5
6
3
2
5
1
ХОННИНГСВОГ
МУРМАНСК
КИРКЕНЕС
АГАТИТЫ
ТРОМСЁ
КЕМИЯРВИ
НАРВИК
ВОВАНИЕМИ
КИРУНА
КОСТОМУКША
БУДЕН
ТОРНИО
КАЯНИ
ЛИЕКСА
ОУЛУ
МУ-И-РАНА
КУОПИО
УМЕО
ИМАТРА
ВАСА
ТАМПЕРЕ
ЭСТЕРСУНД
ЛАХТИ
ТРОНХЕЙМ
СУНДСВАЛЛЬ
ТУРКУ
ОНДАЛСНЕС
ХЕЛЬСИНКИ
ТАЛЛИН
СТОКГОЛЬМ
ЛИЛЛЕХАММЕР
КУРЕССААРЕ
ОСЛО
КАРЛСТАД
НОРРЧЁПИНГ
БЕРГЕН
ВИСБЮ
РИГА
КРИСТИАНСАНН
ГЁТЕБОРГ
СТАВАНГЕР
КАРЛСКРУНА
КЛАЙПЕДА
ОЛЬБОРГ
ГДАНЬСК
ОРХУС
КОПЕНГАГЕН

Ход игры

Первым ходит самый опытный путешественник. Затем ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход вы должны выполнить одно из трёх действий: обновить парк, пройти перегон или выбрать новые цели.

Обновление парка. Возьмите 2 карты составов на руку.
Прохождение перегона. Займите своими вагончиками один перегон между соседними городами, разыграв карты составов.
Выбор новых целей. Возьмите 3 верхние карты из колоды маршрутов и оставьте себе как минимум 1 из них.

Обновление парка

В игре есть составы восьми цветов и локомотивы. Цвет состава показывает, какой перегон на поле можно пройти с его помощью. Так, чтобы пройти чёрный перегон, вам понадобятся чёрные карты составов. 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. ниже).

При обновлении 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).

Важно: *в отличие от большинства игр серии Ticket to Ride, в этой игре вы не сбрасываете 5 лежащих в открытую карт составов, если 3 или больше из них оказываются локомотивами .*

У игрока на руке может быть сколько угодно карт составов в любой момент игры. Когда колода карт составов заканчивается, обновите её — перетасуйте сброс и выложите рядом с полем рубашкой вверх. Тасовать 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 или выбирает новые цели.

Локомотивы

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.

Примечание: *если вам повезло и локомотив достался вам взакрытую из колоды первой взятой за ход картой, вы вправе взять вторую карту (но не лежащий в открытую локомотив).*

Прохождение перегона

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

Чтобы пройти перегон, вы должны сыграть с руки столько же карт составов, сколько звеньев в этом перегоне. Все эти карты должны быть одного цвета — такого же, как перегон. Вы вправе заменять недостающие составы любого цвета локомотивами (см. пример 1). Серые перегоны можно проходить набором карт одного любого цвета по выбору игрока (см. «Паромы» ниже).

Пройдя перегон, вы выставляете на каждое его звено свой вагончик и сбрасываете карты, сыгранные для его прохождения. Затем вы получаете победные очки в зависимости от длины перегона (см. ниже) и сдвигаете свой маркер на соответствующее число делений вперёд по треку подсчёта.

Вы можете пройти любой перегон, который ещё не занят вагончиками. От вас не требуется привязывать новый перегон к одному из пройденных ранее. За один ход можно пройти не больше одного перегона.

Некоторые города соединены двойными или тройными перегонами. В таких случаях вы можете выбрать, какой из двух или трёх доступных перегонов вы будете проходить, однако один и тот же игрок не вправе занять более одного перегона между городами.

Пример 1
Чтобы пройти этот жёлтый перегон, нужно разыграть либо два жёлтых состава, либо жёлтый состав и локомотив, либо два локомотива.



Пример 2
Эту паромную переправу можно пройти за счёт двух составов одного цвета и одного локомотива или пары одинаковых составов.



Важно:

- *в игре вдвоём или втроём 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.*
- *в игре вдвоём каждый тройной перегон может быть пройден только единожды. В игре втроём каждый тройной перегон может быть пройден только дважды. Тройной перегон можно пройти трижды только в игре вчетвером или впятером.*



Пример 3
Чтобы пройти паромную переправу между Му-и-Раной и Нарвиком, вы можете разыграть один локомотив и одну пару одинаковых карт составов за два звена с силуэтом локомотива и ещё две другие карты составов одного цвета за остальные звенья.

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, вы должны сыграть:

– карту локомотива

ИЛИ

– пару карт составов одинакового цвета

за **каждое** звено перегона с символом локомотива, а также нужное число составов одинакового цвета за остальные звенья. Карты составов можно заменять локомотивами.

Получение бонуса

Некоторые перегоны отмечены символом бонуса «+X». Игрок, прошедший один из таких перегонов, берёт столько верхних карт из колоды составов, сколько указано на символе. Вы не можете взять лежащие в открытую карты с помощью этого бонуса.



Получение бонуса

Таблица начисления очков за перегон

Пройдя перегон, вы получаете победные очки в зависимости от длины перегона (см. таблицу внизу) и сдвигаете свой маркер на соответствующее число делений вперёд по треку подсчёта.



Выбор новых целей



Свой ход вы можете потратить на то, чтобы взять новые карты маршрутов. Для этого вы тянете из колоды маршрутов 3 верхние карты. Если там нет трёх карт, вы тянете столько, сколько есть.

Вы должны оставить себе хотя бы 1 вытянутую карту, но можете оставить и все. Все маршруты, от которых вы отказались, верните под низ колоды рубашкой вверх. Оставленные маршруты вы сохраняете до конца партии, сбросить их на следующих ходах нельзя.

На каждой карте маршрута указаны города, которые вы должны соединить своими вагончиками, и количество победных очков, положенных за прохождение маршрута. В конце партии эти очки добавляются к вашему общему счёту, если вы сумели пройти маршрут, и вычитаются из счёта, если маршрут не пройден.

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

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. Если вы прошли маршрут (ваши вагончики соединяют непрерывной дорогой оба города, указанных на карте маршрута), добавьте к своему счёту очки за этот маршрут. Если маршрут не пройден, потеряйте соответствующее количество очков.
- Наконец, подсчитайте очки за 4 лежащие в открытую карты бонусов (каждый бонус описан ниже). Если претендентов на получение карты бонуса несколько, то каждый из них получает бонусные очки за эту карту.
- 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 получил больше карт бонусов. Если и после этого спор не разрешён, то претенденты празднуют общую победу.

Карты бонусов



А **Прибытие поезда**

Этот бонус получает игрок, у которого больше всего локомотивов на руке.

Примечание: при расчёте этого бонуса каждая пара карт составов одинакового цвета у вас на руке считается одним локомотивом.



Б **Капиталист**

Этот бонус получает игрок, прошедший наибольшее количество маршрутов, ведущих в Стокгольм, Копенгаген, Осло и Хельсинки.



В **Бережливость**

Этот бонус получает игрок, у которого осталось больше всего вагончиков.



Г **Тише едешь — дальше будешь**

Этот бонус получает игрок, прошедший наибольшее количество перегонов, состоящих из одного звена.



Д **Северный экспресс**

Этот бонус получает игрок, которому удалось проложить самую длинную непрерывную дорогу из своих вагончиков. Непрерывная дорога может замыкаться в петли и даже проходить несколько раз через один и тот же город, но каждый пройденный перегон учитывается только один раз.



Е **Пригородный транспорт**

Этот бонус получает игрок, прошедший наибольшее количество коротких маршрутов (маршруты на 5 очков или меньше).



Ж **Международный магнат**

Этот бонус получает игрок, соединивший наибольшее количество стран своими вагончиками. На поле представлено 9 различных стран, которые можно отличить по флагу на значке города. Эти страны не обязаны быть частью одной дорожной сети.



З **Полярный экспресс**

Этот бонус получает игрок, прошедший наибольшее количество маршрутов, ведущих хотя бы в один город Заполярья.

Примечание: города выше снежной линии. Апатиты, Кемиярви, Киркенес, Кируна, Мурманск, Нарвик, Рованиеми, Тромсё, Хоннингсвог.



И **Снегоход**

Этот бонус получает игрок, прошедший наибольшее количество перегонов, ведущих хотя бы в один город Заполярья.

Примечание: города выше снежной линии. Апатиты, Кемиярви, Киркенес, Кируна, Мурманск, Нарвик, Рованиеми, Тромсё, Хоннингсвог.



К **Мастер переправ**

Этот бонус получает игрок, прошедший наибольшее количество паромных переправ.



Л **Север помнит**

Этот бонус получает игрок, прошедший наибольшее количество перегонов, ведущих хотя бы в один норвежский город.





Создатели игры

Разработчик: Алан Р. Мун

Иллюстрации: Жюльен Дельваль

Графический дизайн: Сирил Дожан

Тестировщики: Джанет Е. Мун, Бобби Уэст, Кит Уорд, Эмили Лоусон Хэтч, Райан Хэтч, Адриен Мартино, Алексиан Ашар, Франк Лефевр, Кэролайн Себайи и Себастьен

©2026 asmodee Group (Days of Wonder) under a license from asmodee North America Inc. Ticket to Ride®, Days of Wonder® are trademarks owned by asmodee entities. All rights reserved.

Days of Wonder - ASMODEE GROUP, 18 rue Jacqueline Auriol - Quartier Villaroy, 78280 Guyancourt, France - www.daysofwonder.com

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Переводчик: Алиса Литвиненко

Выпускающий редактор: Павел Коврижкин

Дизайн и вёрстка: Сергей Пузиков

Главный редактор: Валентин Матюша

Общее руководство:
Михаил Акулов, Иван Попов, Сергей Родионов

Остались вопросы по правилам? Пишите на voprosf@hobbyworld.ru или в чат на hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. © 2026 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru