



DAYS OF
WONDER®

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

ЕВРОПА

Постоянният ритъм на влака отеква през величествени гари и живописни пейзажи, улавяйки чудото на пътуването из Европа от началото на XX век.

Ticket to Ride® Европа ви взема на ново приключение с влак из целия континент. Играчите се състезават да свързват различни градове, като изграждат железопътни маршрути през планини и морета върху пъстрата карта на Европа.



asmodee®

Компоненти.

- ◆ 1 книжка с правила.
- ◆ 1 игрално поле (карта на Европа с ЖП трасета).
- ◆ вагончета в 5 цвята (червени, зелени, сини, жълти и черни, включително по няколко резервни вагона от всеки цвят, за да е сигурно, че всеки играч започва играта с 45 бр.).
- ◆ 15 цветни ЖП гари (по три за всеки играч).
- ◆ 5 маркера за отбелязване на резултата (по един за всеки играч).
- ◆ 1 бонус карта за най-дългата линия без прекъсване.



- ◆ 46 билета с дестинации
 - 40 нормални маршрута (със син фон).
 - 6 дълги маршрута (със зелен фон).



- ◆ 110 карти с вагони: по 12 от всеки от осемте цвята на трасетата от картата (лилав, червен, оранжев, жълт, зелен, син, бял и черен) и 14 локомотива, които са универсални.



Подготовка за игра.

1. Поставете игралното поле в центъра на масата.
 2. Всеки играч избира цвят и получава 45 вагончета, 3 ЖП гари и маркер за отбелязване на точките си.
 3. Всеки играч поставя маркера си на позиция 0 на полето за отбелязване на точки по ръба на картата. По време на игра, когато играч отбележи точки, той мести своя маркер със съответния брой позиции напред.
 4. Разбъркайте картите с вагоните и раздайте начална ръка от по 4 карти на всеки играч.
 5. Поставете оставащите карти с вагони близо до игралното поле и обърнете най-горните пет с лице нагоре. Ако три или повече от петте разкрити карти са локомотиви, изхвърлете всичките в купа с използвани карти и изтеглете пет нови карти на тяхно място.
 6. Поставете бонус картата за най-дълъг маршрут с лице нагоре близо до игралното поле.
 7. Вземете билетите с дестинации и отделете дългите маршрути (шестте карти със зелен фон) от нормалните маршрути (със синия фон). Размесете картите с дълги маршрути и раздайте по една на случаен принцип на всеки играч. Върнете останалите карти с дълги маршрути обратно в кутията, без да ги показвате на играчите.
 8. След това размесете нормалните билети с дестинации (тези със син фон) и раздайте по три на всеки играч. Поставете останалите в тегле с лице надолу край игралното поле.
 9. Всеки играч тайно поглежда своите 4 билета с дестинации и избира кои от тях иска да запази. Дължни сте да запазите поне 2 от билетите си, но можете да запазите и повече. Върнете билетите, които не желаете, обратно в кутията на играта, без да ги показвате на другите играчи. Изхвърлените билети могат да бъдат както нормални, така и дълги. Билетите, които сте запазили, остават тайна до края на играта.
- Сега сте готови да започвате.

Цел на играта.

Целта на играта е да съберете най-голям брой точки.

Печелите точки, като:

- ♦ изградите трасе между два съседни града на картата.
- ♦ успешно изпълнявате билетите с дестинации, които сте запазили.
- ♦ изградите най-дългата непрекъсната линия от трасета, за да спечелите бонус картата за най-дълъг маршрут.
- ♦ за всяка ЖП гара, останала в резерв в края на играта.

Внимание: Губите точки, ако не успеете да изпълните маршрутите от билетите ви!

Изпълнен билет с дестинация.

За да изпълните билет с дестинация, трябва да свържете градовете, посочени на него, като изградите непрекъснат маршрут от пластмасови влакчета от вашия цвят.



Игралният ход.

Играчът, който е посетил най-много европейски страни през живота си, започва първи, като след това играта продължава по часовниковата стрелка. По време на хода си всеки играч трябва да извърши само едно (и единствено) от четирите възможни действия:

1. Теглене на карти с вагони.
2. Изграждане на трасе.
3. Теглене на билет с дестинации.
4. Строене на ЖП гара.

1. Теглене на карта с вагони.

Ако играч избере да изтегли карти с вагони, той може да изтегли две карти, като може да избира дали да вземе някоя от поставените с лице нагоре карти с вагони или да тегли на сяпо най-горната карта от тестето. Ако избере карта с лице нагоре, той трябва веднага да я замени с най-горната карта от тестето с вагони (обръщайки я с лице нагоре до останалите).

Ако в някакъв момент от играта три от петте обрнати с лице нагоре карти са локомотиви, картите моментално се изхвърлят и се обръщат пет нови.

Няма лимит на картите, които можете да държите в ръка. Когато тестето се изчерпи, всички използвани до момента карти се размесват и от тях се формира ново тесте. Разбъркайте картите добре, тъй като повечето от тях са изиграни като комплекти от еднакъв цвят. В случай че се окаже, че няма останали карти за теглене и купът с използвани карти е празен (да речем, че играчите държат много карти в ръка), не можете да изберете действието „Теглене на карта с вагони“. Трябва да изберете едно от останалите три действия, които да играете.

Локомотиви.



Локомотивите са универсални и могат да бъдат ползвани като вагони от който и да е цвят. Те са необходими и за изграждането на фериботните маршрути (вж. Фериботи).

Ако играч по време на фазата за теглене на карти изтегли карта с локомотив, която е с лице нагоре, това е **единствената карта**, която той тегли за хода. **Няма право да тегли втора карта.**

Бележка: Ако обаче някой играч е късметлия и изтегли случайно карта с локомотив от тестето (на сяпо), това се счита за едно теглене и играчът може да изтегли още една карта за хода си.

2. Изграждане на трасе.

По време на хода си можете да изградите дадено трасе. Всяко трасе се състои от последователни цветни полета (в някои случаи със сив цвят) между два съседни града на картата.

За да изгради дадено трасе, играчът трябва да изиграе толкова карти с вагони, колкото е броят на полетата от избраното трасе. Цветът на тези карти трябва да съответства на цвета на полетата (виж пример 1). Играчът поставя по един от пластмасовите си вагони на всяко поле от трасето и изхвърля изиграните карти. След това веднага отбелязва спечелените точки, като премества цветния си маркер със съответния брой позиции на игралното поле в съответствие таблицата (показана на картата и на стр. 6).

Бележка:

- Сиво трасе може да бъде изградено, като ползвате комплект от който и да е цвят карти с вагони (виж пример 2).
- Можете да изградите **само едно трасе** на ход.
- Можете да изградите **всяко свободно** трасе на картата; не е необходимо да се докосва до друго, предишно заето от вас трасе.
- Трябва да изградите **цялото трасе** с един ваш ход.

1

Изграждане на синьото трасе
SOFIA - CONSTANTINOPLE


ИЛИ

ИЛИ

ИЛИ




2

Изграждане на сивото трасе
WIEN - ZÁGRÁB


ИЛИ

ИЛИ

ИЛИ




Примери

Някои градове са съединени от двойни трасета. Това са трасета, които са успоредни и равни по дължина от единия до другия град. Един играч не може да изгради и двете трасета между едни и същи градове.

Бележка: В игра с двама или трима играчи само едно от двойните трасета може да бъде изградено. Играч може да изгради кое-то и да е трасе, но другото трасе остава затворено; никой вече не може да изгради второто трасе.



Фериботи

Фериботите са специални сиви трасета, които свързват два съседни града през вода. Лесно се разпознават по изображението на локомотив, което се намира на поне едно от полетата от трасето.

За да изгради фериботното трасе, играчът трябва да изиграе карта с локомотив за всяко поле с локомотив от трасето и стандартния брой карти от еднакъв цвят за останалите полета.

Бележка: Както при всеки друг маршрут, може да изиграете допълнителни карти с локомотив, които да заместят, някои от картите с вагони. Полетата с локомотив показват минималното количество карти с локомотиви, които трябва да бъдат изиграни.

3

Изграждане на трасе с ферибот

За да изградите фериботното трасе от **ROMA** до **PALERMO** е необходимо да използвате един локомотив и три карти с вагони от един цвят.



Тунели

Тунелите са специални трасета, които лесно се разпознават по специфичната маркировка и очертанията около всяко от полетата им. Това, което прави тунелите специални, е че играчът не знае колко е дълго трасето, което се опитва да изгради!



Когато играч се опита да изгради трасе с тунел, той трябва първо да изиграе необходимия брой карти, в зависимост от дължината на трасето. След това, без значение от дължината на тунела, разкрийте най-горните три карти от тестото с карти с вагони. За всяка разкрита карта, чийто цвят съвпада с цвета на изиграните от играча карти, той трябва да изиграе от ръката си допълнителна такава (или локомотив). Само тогава той може да изгради успешно трасето с тунел.

Ако играчът няма достатъчно допълнителни карти с вагони от съответния цвят (или не иска да ги изиграе), може да вземе обратно изиграните от него карти в ръката си и да завърши хода си.

В края на хода трите карти с вагони, разкрити от тестето, се изхвърлят в купа с използвани карти.

Запомнете, че локомотивите се броят за карти от всеки цвят. Това означава, че всяка карта с локомотив, разкрита от тестето с карти с вагони при изграждане на тунел, автоматично съвпада с цвета на изиграните от играча карти, т.е. той ще трябва да играе по една допълнителна карта за всеки разкрит локомотив.

4A

Изграждане на трасе с тунел

Играете две зелени карти.



Разкривате три карти



Нито една от трите разкрити карти не е зелена или локомотив. Не трябва да играете допълнителни карти, за да изградите трасето.

4B

Изграждане на трасе с тунел

Играете две зелени карти.

Разкривате три
карти

Една от трите разкрити карти е локомотив, а друга е зелена. Трябва да изиграете още две зелени карти, за да изградите трасето.

+



4C

Изграждане на трасе с тунел

Играете две карти локомотив.

Разкривате три
карти

Една от трите карти е локомотив, а друга е зелена. Трябва да изиграете една допълнителна карта с локомотив, за да изградите трасето.

+



Ако играч се опита да изгради тунел, като използва само карти с локомотиви, то тогава той ще трябва да изиграе допълнителни карти (задължително локомотиви) само ако сред разкритите за тунела три карти се появи локомотив.

Ако се случи така, че да няма достатъчно налични карти в местето с карти с вагони (както и в купа използвани карти), за да се разкрият три при изграждането на тунел, тогава се разкриват само толкова, колкото са налични. Ако не може да се разкрие нито една карта, тунелът може да бъде изграден, без да се играят допълнителни карти.

3. Теглене на билети с дестинации

Всеки играч може да използва хода си да изтегли допълнителни билети с дестинации. За да направи това, той тегли три карти от местето с билети. Ако там има останали по-малко от три карти, играчът тегли само наличните.

Играчът трябва да запази поне един от билетите, но може да задържи два или всичките три. Всеки изтеглен билет, който няма да се ползва, се връща отдолу на тестето.

Бележка: Изтеглените и запазени билети остават в играча до края на играта. Те НЕ могат да се изхвърлят или връщат по време на следващо теглене на билети. Билетите с дестинации

се пазят в тайна от другите играчи до края на играта. Няма лимит на броя билети с дестинации, които един играч държи.

4. Построяване на ЖП гара



ЖП гарата дава право на собственика ѝ да използва едно (само едно!) трасе от или към съответния град, изградено от друг играч, за да му помогне да свърже градове от своите билети с дестинации. Гарите могат да се построят на всеки незает град, дори и ако трасетата към него не са изградени. Не е възможно в един град да има повече от една гара (на един или на различни играчи). Всеки играч може да построи по една гара на ход и общо три по време на цялата игра. За да построи първата си гара, играчът трябва да изиграе карта с вагон от ръката си, след което поставя една от своите ЖП гари върху избрания град. За построяването на втората гара играчът трябва да изиграе комплект от 2 карти с вагони с еднакъв цвят, а за построяването на третата гара са нужни 3 карти. Както обикновено, картите с локомотиви могат да заместят която и да е карта с вагон.

Край на играта

Когато в края на хода на някой играч броят на оставащите му вагончета е 0, 1 или 2, всеки играч, включително и той, изиграва един последен ход. След това играта приключва и играчите отчитат резултатите си.

1. Всички играчи би трябвало да са отбелязвали текущите си точки при изграждането на трасета. Ако искате да се подсигурите, че няма грешки, можете наново да преброите точките на всеки играч за всяко от трасетата му.



2. След това играчите разкриват всички свои билети. В този момент всеки играч избира трасетата, които ще използва за построените си гари. Всяка гара позволява на играча да използва едно (и само едно) трасе, принадлежащо на противник, с цел да изпълни свои билети. Имайте предвид, че ЖП гара няма да ви помогне, ако нужното трасе не е изградено от друг играч.

Бележка: Ако играчът използва една и съща гара за целите да изпълни няколко билета с дестинации, той трябва да ползва едно и също трасе към този град за всичките билети.

Сборът на успешно изпълнените билети с дестинации се добавя към общия брой точки. Стойността на неизпълнените билети се изважда от крайния резултат (вижте пример 5).



3. Всяка неизползвана гара накрая добавя 4 точки към крайния резултат.



4. Играчът, който има най-дългия непрекъснат маршрут на игралното поле, взима бонус картата за най-дълъг маршрут и добавя 10 точки към резултата си. В случай на равенство между двама или повече играчи за най-дълъг непрекъснат маршрут, всички те получават по 10 бонус точки.

- При изчисляване и сравняване на дължините на маршрутите, вземайте предвид само непрекъснатите трасета от пластмасовите влакчета от еднакъв цвят.
- Част от непрекъснатия маршрут може няколкократно да преминава през един и същи град, но всяко пластмасово влакче се брои само веднъж за тази цел.
- Гарите и противниковите трасета към тях не се използват при изчисляването на най-дългия непрекъснат маршрут.



Играчът с най-много точки печели.

Ако двама или повече играчи имат равен брой точки, то този от тях, завършил най-много билети с дестинации, е победителят. Ако и в този случай има равенство, печели този измежду тях, който притежава бонус картата за най-дълъг маршрут. Ако и тогава не може да се определи победител, победата е споделена.





Жълтият играч е успял да изпълни и двата си билета, **MADRID - DIEPPE** и **BARCELONA - BRUXELLES**, благодарение на гарата му в Париж, добавяйки 16 точки към резултата си.



Зеленият играч е изпълнил билета си **MARSEILLE - ESSEN**, но не е успял да завърши **AMSTERDAM - PAMPLONA**, защото никой не е изградил трасето между Есен и Амстердам, поради което не може да ползва гарата си в Есен. Това му дава общ резултат от 1 точка.



Дизайн на играта - Alan R. Moon

Разработена от Adrien Martinot
Илюстрирана от Fajareka Setiawan
Графичен дизайн от Cyrille Daujean
Превод на български: Александър Ангонов
Редактор: Васил Лозанов

Специални благодарности от Алан и Days of Wonder към всички, които помогнаха с тестването на играта:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoons, Brian Stormont, Rick Thornquist.

Географска бележка: Постарали сме се да спазим максимално точно политическите граници на Европа през XX век, както и имената на градовете на техния местен език през онези години. За удобство по време на игра бяхме принудени леко да „наместим“ местоположението на някои градове на картата, за което се извиняваме предварително.

© 2026 asmodee Group (Days of Wonder) под лиценз на asmodee North America Inc. Ticket to Ride®, Gamegenic®, asmodee® са запазени търговски марки на asmodee. Всички права запазени.

Days of Wonder - Asmodee Group SAS,
18 rue Jacqueline Auriol, 78280 Guyancourt – France
www.daysof wonder.com



**Добре дошли в уникалния
Свят на играещите!**

Присъединете се и получите
ексклузивни награди.

**My
asmodee**
players only

**DAYS OF
WONDER®**



DAYS OF
WONDER®

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

ЕВРОПА

Постојаниот ритам на возот одекнува низ големите станици и отворените селски предели, одбележувајќи го модерното европско патување од почетокот на 20-ти век.

„Ticket to Ride® Europe“ е континентална железничка авантура. Играчите се натпреваруваат во поврзување на разни градови со железнички рути, патувајќи преку планини и мориња на шарената мапа.



asmodee®

СОДРЖИНА

- ◆ 1 правила
- ◆ 1 табла (мапа на европските железнички линии)

- ◆ Пластични возови во 5 бои (вклучени се по неколку дополнителни во секоја боја, а партијата треба да ја почнете со 45 возови по играч)



- ◆ 15 пластични станици (по 3 во секоја од боите на возовите)



- ◆ 5 маркери за поени (по 1 во секоја од боите на возовите)



- ◆ 1 бонус карта за најдолга патека



- ◆ 46 билети
 - 40 обични билети (сина позадина)
 - 6 билети за долги рути (зелена позадина)



- ◆ 110 карти со вагони: по 12 во 8-те бои на рутите нацртани на таблата (виолетова, црвена, портокалова, жолта, зелена, сина, бела, црна) и 14 карти со локомотиви (џокери).



Поставување на играта

1. Поставете ја таблата во средина на масата.
2. Секој играч зема сет од 45 пластични возови заедно со 3 станици и маркер во соодветната боја.
3. Секој играч го поставува својот маркер на точката 0 од патеката за поени што се протега околу работ на таблата 1. Во текот на играта, секој пат кога играч ќе освои поени, тој го поместува својот маркер соодветно.
4. Измешајте ги картите и поделете по 4 карти на секој играч 2.
5. Поставете го преостанатиот шпил карти во близина на таблата и свртете ги првите 5 карти од шпилот со лицето нагоре. Ако барем 3 од 5 карти со лицето нагоре се карти со локомотива (џокери), сите 5 карти веднаш се отфрлаат на купче, свртени со лицето нагоре, а наместо нив се влечат 5 нови и се поставуваат свртени со лицето нагоре 3.
6. Поставете ја бонус картата за најдолга патека свртена со лицето нагоре до таблата 4.
7. Земете ги билетите и одделете ги билетите за долги рути (6-те карти со зелена позадина) од обичните (оние со сина позадина). Измешајте ги билетите за долги рути и поделете по 1 на секој играч по случаен избор 5. Вратете ги преостанатите во кутијата без да ги гледате.
8. Измешајте ги обичните билети и поделете по 3 на секој играч 6. Ставете ги преостанатите веднаш до таблата во едно купче, свртени со лицето надолу.
9. Секој играч тајно ги гледа своите 4 билети и одлучува колку од нив сака да задржи. Мора да задржите најмалку 2, но можете да задржите и повеќе ако сакате.
- Вратете ги во кутијата сите билети што не сакате да ги задржите, без да дозволите никој да ги види. Фрлените билети може да бидат за долги рути или обични. Зачуваните билети остануваат тајна за останатите играчи до крајот на партијата.
- Сега сте подготвени да ја почнете партијата.

Цел на играта

Целта на играта е да се освојат највеќе поени.

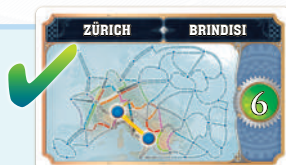
Освојувате поени:

- ♦ со градење на рута помеѓу 2 соседни града на мапата
- ♦ со успешно комплетирање на билетите што ги имате
- ♦ со креирање на најдолга континуирана патека од рути
- ♦ за секоја неискористена станица на крајот од играта

Предупредување: Губите поени ако не ги комплетираате билетите што сте ги задржале.

Комплетирање на билет

За да комплетираат билет, треба да ги поврзат двата града наведени на тој билет со континуирана патека на пластични возови во вашата боја.



Како изгледа еден круг

Преку метод по ваш избор одберете кој ќе почне прв. Играта потоа продолжува во насока на стрелките на часовникот околу масата, при што секој играч игра по **1 круг** додека не заврши играта. За време на вашиот круг, мора да извршите **1 (и само 1)** од следниве 4 акции:

1. Влечете карти
2. Изградете 1 рута
3. Влечете билети
4. Изградете 1 станица

1. Влечење карти

Можете да го искористите вашиот круг за влечење карти. Ако го направите тоа, можете да влечете 2 карти. Која било од овие карти може да се влече од 5-те карти свртени со лицето нагоре до таблата или од врвот на шпилот (влечење на слепо). Откако ќе земете карта свртена со лицето нагоре, веднаш заменете ја со нова карта од врвот на шпилот.

Ако во кое било време, 3 од 5-те карти свртени со лицето нагоре се локомотиви (џокери), сите 5 карти веднаш се отфрлаат и се поставуваат 5 нови карти свртени со лицето нагоре.

Можете да имате колку било карти во вашата рака во кое било време. Кога шпилот ќе се потроши, од сите дотогаш фрлени карти се прави нов шпил. Картите треба темелно да се измешаат, бидејќи повеќето карти се фрлени во сетови.

Во малку веројатен случај да нема повеќе карти за влечење и да нема купче на фрлени карти, не можете да ја искористите акцијата „влечење карти“. Наместо тоа, можете да ги користите само акциите „изградете 1 рута“, „влечете билети“ или „изградете 1 станица“.

Локомотиви



Локомотивите се повеќебојни и се џокер-карти кои можат да бидат дел од кој било сет бои при градење рута. Локомотивите исто така се потребни за да се изградат рути на ферибот (видете Фериботи).

Ако сакате да земете локомотива свртена со лицето нагоре, **тоа мора да биде првата карта што ќе ја влечете во овој круг, а потоа не можете да влечете втора карта.**

Забелешка: Ако имате среќа да ви падне локомотива кога влечете на слепо од врвот на шпилот, тоа се смета за една карта, па пак можете да влечете втора, така што сепак ќе бидат вкупно 2 карти во тој круг.

2. Градење рута

Можете да го искористите вашиот круг за да изградите 1 рута. Рута е низа од континуирани обоени полиња (во некои случаи сиви полиња) помеѓу 2 **соседни** града на мапата.

За да изградите рута, изиграјте онолку карти колку што има полиња на рутата. Сетот карти што се изигрува мора да се совпаѓа со бојата на рутата (видете Пример 1). Ставете по 1 од вашите пластични возови на секое од полињата, фрлете ги картите што сте ги користеле за да ја изградите рутата. Потоа додадете ги поените со поместување на вашиот маркер за поени на патеката за онолку поени колку што стои во табелата (на таблата и на страница 6).

Белешки:

- Сивите рути може да се изградат изигрувајќи сет карти од која било 1 боја (видете Пример 2)
- Можете да **изградите само 1 рута** за време на вашиот круг
- Можете да изградете **која било слободна рута** на таблата; таа не мора да биде поврзана со која било од вашите други изградени рути
- Мора да ја изградите **целата рута** во тој круг

1

Изградба на
SOFIA – CONSTANTINOPLE
сината рута

или

или

или

2

Изградба на
WIEN – ZÁGRÁB
сивата рута

или

или

Примери

Некои градови се поврзани со двојни рути (2 рути со иста должина помеѓу истите градови). Еден ист играч не може да ги изгради обете рути.

Забелешка: Во партии со 2 или 3 играчи, може да се изгради само една од двојните рути. Играчот може да изгради која било од двете рути, но втората рута потоа е затворена; ниту еден играч повеќе не може да ја изгради втората рута.



Фериботи

Фериботите се специјални сиви рути што поврзуваат 2 соседни града преку водна површина. Тие лесно се препознаваат по знакот на локомотивата што се наоѓа на најмалку 1 од полињата што ја сочинуваат рутата.

За да изградите рута за ферибот, мора да одиграте карта со локомотива за секој знак на локомотива што го има на рутата, како и вообичаениот сет карти со иста боја за преостанатите полиња од таа рута на ферибот.

Забелешка: Исто како и кај секоја рута, дополнителни локомотиви можат да се искористат за замена на картите од тој сет. Знакот со локомотива го означува минималниот број потребни локомотиви.

3

Изградба на ферибот рута

За да се изгради рута со ферибот од **ROMA** до **PALERMO**, потребни се 1 локомотива и 3 карти од која било боја (може и локомотиви).



Тунели

Тунелите се посебни рути кои лесно се препознаваат по посебните ознаки и контури околу секое од полињата.

Кога се обидуваат да изградите рута низ тунел, прво кажете која од нив се обидуваат да ја изградите, па спуштете пред вас онолку карти колку што се потребни според должината на рутата, свртени со лицето нагоре. Потоа извлекете ги горните 3 карти од шпилот и поставете ги свртени со лицето нагоре, без оглед на должината на рутата низ тунелот. За секоја од тие карти чија боја се совпаѓа со бојата на картите што сте ги изиграле за да ја изградите рутата, мора да изиграте дополнителна карта со иста боја од вашата рака (или да изиграте локомотива). Само тогаш успешно сте ја изградиле рутата низ тунелот.

Ако немате доволно дополнителни карти од истата боја (или пак не сакате да ги изиграте), можете да си ги вратите сите карти што сте ги изиграле назад во вашата рака и вашиот круг завршува.

На крајот од кругот, фрлете ги 3-те карти кои ги извлековте од шпилот заради тунелот.

Запомнете дека локомотивите се разнобојни цокер-карти. Како таква, секоја локомотива извлечена од врвот на шпилот за време на обидот за изградба на тунел автоматски ќе се совпадне со бојата на картите што сте ги изиграле за рутата и ќе ве принуди да изиграте дополнителна карта!



4A

Градење тунелска рута

Изигруваат 2 зелени карти.



Извлечените
3 карти



Ниедна од 3-те карти не е зелена ниту локомотива. Не треба да изиграте дополнителни карти за да ја изградите рутата.

4B

Градење на тунелска рута

Изигрувате 2 зелени карти.



Едната од 3-те карти е локомотива, а другата е зелена. Треба да изиграте 2 дополнителни карти за да ја изградите рутата.

+



4C

Градење на тунелска рута

Изигрувате 2 карти со локомотиви.



1 од 3-те карти е локомотива, а другата е зелена. Треба да изиграте дополнителна локомотива за да ја изградите рутата.

+



Ако во некој редок случај се обидете да изградите рута низ тунел исклучиво користејќи локомотиви, ќе треба да изиграте дополнителни карти (кои мора да бидат локомотиви) само ако локомотива се појави меѓу 3-те карти извлечени за тунелот.

Ако нема доволно карти во шпилот и купчето на фрлени карти за да се извлечат и постават 3 карти и да се утврди ефектот на тунелот, тогаш се влечат и поставуваат само оние карти што се достапни. Ако нема воопшто карти, тунелот се изградува без да ризикувате со дополнителни карти.

3. Влечење билети

Можете да го искористите вашиот круг за да влечете уште билети. За да го направите тоа, влечете 3 билети од врвот на шпилот со билети. Ако има помалку од 3 билети преостанати во шпилот, влечете ги само оние што се достапни.

Мора да задржите барем 1 од билетите кои штотуку сте ги извлекле. Сите вратени билети се ставаат на дното на шпилот по кој било редослед.

Забелешка: Можете да ги фрлите само билетите кои штотуку сте ги извлекле, а не билетите кои веќе сте ги имале во рака.

Чувајте ги вашите билети во тајност од другите играчи до крајот на партијата. Може да имате колку сакате билети за време на партијата.

4. Градење 1 станица

Станица во вашата боја ви овозможува да користите 1, и само 1, од рутите што му припаѓаат на друг играч, во (или надвор од) тој град, со што би ги поврзале градовите од вашите билети. На крајот од партијата ќе одлучите која од рутите ќе ја искористите.



Станиците може да се изградат во кој било ненаселен град, дури и ако моментално нема изградени рути од/до него. 2 станици никогаш не можат да се изградат во еден ист град.

Можете да изградите само 1 станица на круг и до 3 станици во текот на играта.

За да ја изградите вашата прва станица, фрлете 1 карта од картите во вашата рака и ставете станица од ваша боја на избраниот град. За да ја изградите вашата втора станица, фрлете сет од 2 карти од иста боја; а за да ја изградите вашата трета, сет од 3 карти од иста боја. Како и обично, колку било карти може да се заменат со локомотиви.

Крај на играта

Кога залихата на пластични вагони на кој било играч ќе се намали на само 0, 1 или 2 вагона на крајот од неговиот круг, секој играч, вклучувајќи го и тој играч, изигрува 1 последен круг. Потоа играта завршува, а играчите ги пресметуваат своите конечни резултати следејќи ја оваа секвенца:

1. Играчите веќе треба да ги имаат евидентирани освојените поени додека завршувале различни рути. За да бидете сигурни дека не се направени грешки, пребројте ги поените за рутите на секој играч



2. Играчите ги откриваат сите билети што ги задржале. Во овој момент секој играч ги избира рутите што ќе ги користи за своите изградени станици. Секоја станица му овозможува на играчот да користи 1 (и само 1) рута **што му припаѓа на противникот** до тој град **со цел да комплетира билети**. Имајте на ум дека станицата нема да ви помогне за рута што не е изградена од ниту еден противник.

Забелешка: Една станица може да ви помогне да комплетира повеќе од еден билет ако избраната рута се користи за сите нив.

Вредноста на успешно завршените билети се додава на вашиот вкупен резултат. Вредноста на сите нецелосни билети се одзема од вашиот вкупен резултат (видете Пример 5).



3. Секој играч додава 4 поени на својот резултат за секоја од неговите неизградени станици.



4. Играчот што има најдолга континуирана патека на пластични возови ја добива бонус картата и додава 10 поени на својот резултат. Во случај на нерешен резултат за најдолга патека, сите изедначени играчи добиваат 10 бонус поени.

- При оценување и споредување на должините на патеките, земете ги предвид само континуираните линии на пластични возови со иста боја.
- Континуираната патека може да вклучува кружење и да поминува низ истиот град неколку пати, но даден пластичен воз никогаш не смее да се брои два пати на истата континуирана патека.
- Рутите на противниците со станици не смее да се бројат при пресметување на најдолга патека.



Победник е играчот со најмногу поени.

Ако 2 или повеќе играчи се изедначени за најмногу поени, играчот кој има комплетирано најмногу билети победува. Доколку сè уште се изедначени, победува оној кој има (доколку има) карта за најдолга патека. Во спротивно, тие двајца играчи ја делат победата.





Жолтиот играч успеа да ги комплетира билетите за **MADRID - DIEPPE** и **BARCELONA - BRUXELLES** благодарение на неговата станица во Paris, додавајќи 16 поени на својот резултат.



Зелениот играч ја комплетираше **MARSEILLE - ESSEN**, но не успеа да ја комплетира **AMSTERDAM - PAMPLONA** бидејќи никој не ја изградил рутата помеѓу Essen и Amsterdam, што го спречило да ја користи својата станица во Essen. Поради ова добива само 1 поен.



Автор - Alan R. Moon

Развој - Adrien Martinot

Илустрации - Fajareka Setiawan

Графички дизајн - Cyrille Daujean

Преведувач и уредник - V.G.

Посебна благодарност од Alan и DoW до сите оние кои помогнаа во тестирањето на играта:

Phil Alberg, Buzz Aldrich, Dave & Jenn Bernazzani, Pitt Crandlemire, Terry Egan, Brian Fealy, Dave Fontes, Matt Horn, Craig Massey, Janet Moon, Mark Noseworthy, Mike Schloth, Eric Schultz, Scott Simon, Rob Simons, Adam Smiles, Tony Soltis, Richard Spoonts, Brian Stormont, Rick Thornquist.

Географска забелешка: Се обидовме точно да ги претставиме политичките граници на Европа од почетокот на 20. век и да ги зачуваме вообичаените имиња на градовите на нивниот локален јазик во тоа време. Сепак, за потребите на играта, бевме принудени малку да ја прилагодиме позицијата на одредени градови на мапата.

© 2026 asmodee Group (Days of Wonder) е лиценца на asmodee North America Inc. Ticket to Ride®, Gamegenic®, asmodee® се трговски марки во сопственост на asmodee субјектите. Сите права се задржани.

Days of Wonder - Asmodee Group SAS,
18 rue Jacqueline Auriol, 78280 Guyancourt – France
www.daysof wonder.com



**Добредојдовте во
Светот на играчите**

Регистрирајте се и уживајте
во ексклузивните бенефиции

**My
asmodee**
players only

**DAYS OF
WONDER®**