

# СЧАСТЛИВЫЙ БИЛЕТ

## ПРАВИЛА



**Наконец-то автобус! Скорее, прячьтесь от дождя и занимайте место!**

**Как и в любой поездке, вы с интересом наблюдаете за разными пассажирами, которые собрались в автобусе: туристы, бизнесмены, студенты...**

**У каждого из них своя цель, но пока пассажиры в одном автобусе — они путешествуют вместе! Этот автобусный маршрут поистине уникален... но смогут ли все пассажиры успешно добраться до своей цели?**





## КОМПОНЕНТЫ

- |   |  |
|---|--|
| <b>1</b> двустороннее игровое поле:<br>Сторона «Лондон»<br>Сторона «Нью-Йорк» | <b>5</b> карандашей  |
| <b>50</b> двусторонних листов игрка   | <b>12</b> карт билетов   |
| <b>160</b> маркеров маршрута<br>(по 32 каждого из пяти цветов)                | <b>6</b> карт общих целей  |
| <b>5</b> фишек отправления  | <b>10</b> карт личных целей:<br>5 карт Лондона<br>5 карт Нью-Йорка |
|   | <b>1</b> фишка кондуктора  |

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша задача — построить лучший автобусный маршрут в городе за 12 раундов. Каждый раунд открывается новая карта с участком маршрута, форму которого игроки должны повторить, используя маркеры маршрута. Развозите пассажиров, избегайте пробок — и старайтесь набрать больше всех победных очков!

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1** Выберите себе цвет и выложите перед собой все компоненты этого цвета:  
**32 маркера маршрута** и **1 фишку отправления**.

*Маркеры маршрута вы будете выкладывать на поле, выстраивая свой маршрут.*

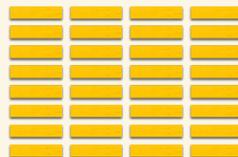
- 2** Возьмите **лист игрока** и **карандаш**. Убедитесь, что верхняя часть листов (та, на которой изображены билеты) у всех игроков разная. Всё, кроме верхней части, на листах игроков будет одинаковым.

*На своём листе вы будете отмечать, каких пассажиров подобрали и какие остановки сделали на своём маршруте — это приносит победные очки.*

- 3** Поместите игровое поле в середину стола.  
Если в партии **2 или 3 участника**, используйте сторону **«Нью-Йорк»**.  
Если в партии **4 или 5 участников**, используйте сторону **«Лондон»**.

На поле изображена карта дорожной сети города. На каждом перекрёстке есть пассажир (👤, 👤, 👤, 👤), место (🚪, 🚪, 🚪, 🚪) или светофор. Некоторые места отмечены названиями на цветном фоне: такие места считаются достопримечательностями. С одной стороны поля есть 2 ячейки для карт общих целей. Ещё 2 ячейки предназначены для карт билетов и сброса этих карт. Наконец, на стороне «Нью-Йорк» есть дороги чёрного цвета: это дороги, где постоянно образуются пробки.

1



2



3



- 4** Перемешайте **6 карт общих целей** и выложите **2 случайные карты** жёлтой стороной вверх в обе ячейки. Остальные карты уберите в коробку.

На картах общих целей указано, сколько пассажиров должны подобрать игроки и в каких местах они должны сделать остановки, чтобы получить победные очки.



- 5** Перемешайте **5 карт личных целей**, соответствующей стороне поля, на которой вы играете, и раздайте **каждому игроку по одной карте лицом вниз**. Лишние карты уберите в коробку. Если вы хотите, чтобы игровой процесс был более соревновательным, можете держать эти карты лицом вверх.

На каждой карте личной цели указано, какие **3 перекрёстка** игрок должен соединить своим маршрутом, чтобы получить победные очки. Эти перекрёстки отмечены чёрными кружочками с буквами. Красные кружочки нужны только для ориентирования по карте.

- 6** Перемешайте все **12 карт билетов**, если вы играете на стороне «Лондон», или **6 карт билетов** с номерами от 1 до 6, если вы играете на стороне «Нью-Йорк». Раздайте каждому игроку по **2 карты билетов лицом вниз**. Каждый игрок изучает свои карты, выбирает одну из них и кладёт перед собой лицом вниз. Затем все игроки раскрывают выбранные карты и кладут свою фишку отправления на светофор перекрёстка, номер которого указан на выбранной карте.



Эта фишка обозначает начало вашего маршрута.

- 7** Соберите все **12 карт билетов**, перемешайте их, сформируйте колоду и положите её лицом вниз в предназначенную для этого ячейку на поле.
- Карты билетов различаются между собой номерами и цветами. Номера используются только при подготовке. Цвета используются в самой игре.

- 8** Самый старший игрок становится первым игроком и кладёт перед собой **фишку кондуктора**.

Кондуктор всегда ходит первым, затем ход передаётся по часовой стрелке. В начале каждого раунда фишка кондуктора передаётся следующему игроку по часовой стрелке.



# ХОД ИГРЫ

Партия состоит из **12 раундов**.  
Каждый раунд состоит из **4 фаз**:

- 1 ОТКРЫТИЕ КАРТЫ БИЛЕТА
- 2 ПЛАНИРОВАНИЕ МАРШРУТА
- 3 ПРОВЕРКА УСЛОВИЙ НА КАРТАХ ОБЩИХ ЦЕЛЕЙ
- 4 СМЕНА КОНДУКТОРА

## 1 ОТКРЫТИЕ КАРТЫ БИЛЕТА

**Кондуктор открывает верхнюю карту из колоды билетов** и кладёт её лицом вверх поверх карт в стопке сброса.

Каждый игрок отмечает одну из двух ячеек соответствующего цвета в верхней части своего листа. Эта ячейка указывает, какой формы должен быть следующий участок вашего маршрута. Также вам всегда будет видно, какие участки остались на следующие раунды.

Далее: 2 ПЛАНИРОВАНИЕ МАРШРУТА

ПРИМЕР



## 2 ПЛАНИРОВАНИЕ МАРШРУТА

Начиная с инспектора, каждый игрок по очереди выполняет 2 действия:

- A Размещение маркеров маршрута
- Б Поездка

- A Размещение маркеров маршрута

Выложите на поле с помощью маркеров маршрута участок той формы, которая обозначена на листе игрока под билетом соответствующего цвета.

Выкладывая маршрут, соблюдайте следующие условия:

- Каждый игрок может выложить только 1 маркер своего цвета на участок дороги, при этом несколько игроков могут выложить свои маркеры на один и тот же участок дороги.
- Вы должны продолжать маршрут из той же точки, где закончился ваш участок маршрута в предыдущем раунде. В первом раунде начинайте выкладывать маршрут с фишки отправления.
- Вы должны выложить столько маркеров, сколько указано под выбранной в текущем раунде ячейкой.
- Участок маршрута, который вы создаёте в этот ход, должен содержать столько же поворотов, сколько указано под соответствующим билетом на листе игрока. Важно только количество поворотов, а не их направление. Форму маршрута при этом можно отразить. Выкладывая очередной участок маршрута в новом раунде, вы можете расположить его как угодно относительно предыдущего участка, в том числе образовав поворот. Такой поворот НЕ учитывается среди поворотов, которые вам необходимо выложить в текущем раунде.
- Вы не можете провести маршрут там, где уже выложены ваши маркеры маршрута.



## ПРОБКИ

### СТАРАЙТЕСЬ ИЗБЕГАТЬ ПРОБОК!



Каждый раз, когда ваш маршрут проходит через участок дороги с хотя бы 1 маркером другого игрока, вы должны отметить столько автобусов в области учёта пробок на вашем листе игрока (левый нижний угол), сколько маркеров других игроков размещено на этом участке. Отмечайте автобусы слева направо, начиная с верхнего левого.

Число отмеченных автобусов отражает, сколько времени пассажиры провели в пробке; чем больше автобусов будет отмечено, тем меньше победных очков вы получите.

## НЬЮ-ЙОРК

### НА НЕКОТОРЫХ УЛИЦАХ ВСЕГДА СТОЯТ ПРОБКИ!



Каждый раз, когда ваш маршрут проходит через выделенный чёрным цветом участок дороги, отметьте 1 автобус в области учёта пробок.

**ПРИМЕР:** Вы размещаете маркер на чёрном участке дороги при том, что там уже были 2 маркера других игроков. Вы должны отметить 3 автобуса на своём листе игрока (1 за чёрный участок дороги и 2 за чужие маркеры).



## ЗЕЛЁНЫЕ СВЕТОФОРЫ

### ЗЕЛЁНЫЙ СВЕТ — И ПУТЬ СВОБОДЕН!



Если в текущем раунде ваш маршрут заканчивается на перекрёстке с зелёным светофором, разместите ещё 1 маркер, чтобы продлить свой маршрут (в любом направлении по обычным правилам). Если и этот участок завершится на перекрёстке с зелёным светофором, разместите ещё 1 маркер. Зелёные светофоры под фишками отправления работают так же.

Если у вас закончатся маркеры маршрута, можете продолжать играть и использовать любые подходящие предметы для замены.

**ПРИМЕР:** Вы завершаете участок маршрута на зелёном светофоре, поэтому можете выложить 1 дополнительный маркер!



## ДУБЛИРОВАНИЕ ПУТИ НЕ ЭФФЕКТИВНО!

### АВТОБУСНЫЙ МАРШРУТ НЕ ДОЛЖЕН ПЕРЕСЕКАТЬ САМ СЕБЯ.

Если ваш маршрут заканчивается на перекрёстке, через который вы уже прокладывали, то вы тут же выбываете из игры. Вы не завершаете текущий ход и не получаете победные очки. При этом ваши маркеры остаются на поле.

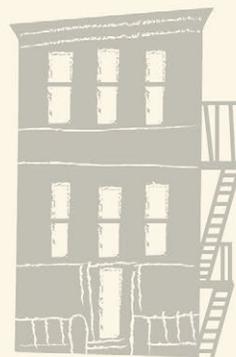
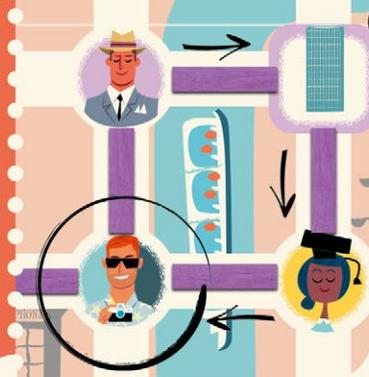
### ПРЯМЫЕ ЛИНИИ И ПОВОРОТЫ

Иногда необходимое для текущего раунда число поворотов может вас не устроить. Например, вы не можете или не хотите выкладывать 2 поворота — или, напротив, вам обязательно нужно 2 поворота. В таком случае вы можете увеличивать или уменьшать число необходимых поворотов.

Чтобы это сделать, вы должны отметить крайнюю левую ячейку в области учёта поворотов (правый верхний угол, на красном фоне). За каждую ячейку, которую вы отмечаете, вы можете превратить поворот в прямую линию или прямую линию в поворот. Это НЕ меняет число маркеров, которые вы должны разместить. Это число изменить нельзя.

В этой области только 5 ячеек. Если все они вычеркнуты, а вы при этом не можете выложить участок маршрута, потому что требуемая форма заведёт его за пределы карты, то эта форма считается прямой линией, состоящей из 1 маркера.

ПРИМЕР: Ваш маршрут достиг перекрёстка, который вы уже пересекали. Вы выбываете из игры!



После того, как вы разместите все свои маркеры (действие А), переходите к действию Б — поездке.



ПРИМЕР: Ваш маршрут приближается к перекрёстку, который вы уже пересекали. Чтобы не выбыть из игры, вы решаете убрать поворот и отмечаете ячейку в области учёта поворотов.



## Б ПОЕЗДКА

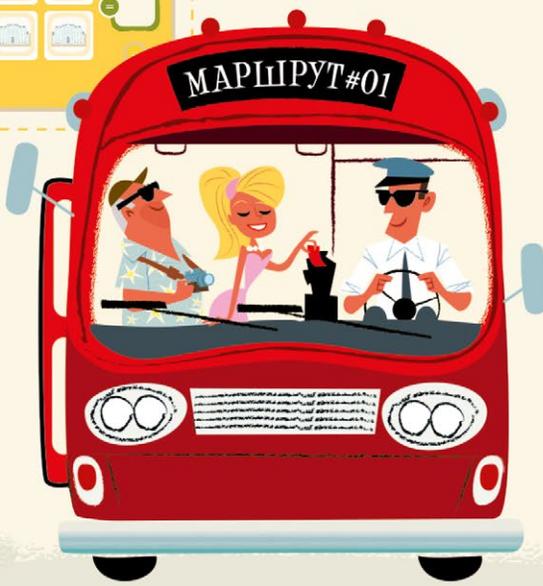
За каждого пассажира и каждое место, которых вы достигли, планируя маршрут, примените следующие эффекты (подробное описание — на стр. 8, 9 и 10).

На некоторых перекрёстках есть 2 пассажира. Достигнув такого перекрёстка, примените эффекты обоих пассажиров.

- 1 Немедленно отметьте верхнюю доступную ячейку**  на вашем листе игрока. Если при этом все ячейки отмечены, ничего не происходит.

- 2 Немедленно отметьте одну из соответствующих ячеек на вашем листе игрока.** Если при этом все ячейки отмечены, ничего не происходит.

**Будьте внимательны:** 3 ячейки  в нижнем ряду можно отметить только получив бонус , ведь не все студенты будут проходить практику в крупной компании!  
*Пример: Вы достигаете , поэтому должны отметить 1 ячейку .*





ИЛИ



Немедленно отметьте ячейку  или , которая находится слева в самом верхнем ряду без припаркованного автобуса (то есть без указанного числа победных очков справа). Если все ячейки в этом ряду отмечены или если во всех рядах указано число победных очков, ничего не происходит.



ИЛИ



ИЛИ



- Посмотрите на **последний отмеченный символ**  (если достигли ) или  (если достигли ) в верхнем ряду без припаркованного автобуса (в крайней правой ячейке не указано число победных очков). Затем посмотрите, сколько победных очков указано в самом низу той же колонки. **Запишите это значение в крайнюю правую ячейку этого ряда**, чтобы отобразить, что там есть припаркованный автобус.
-  также даёт **бонусного пассажира** в зависимости от символа в нижней ячейке соответствующей колонки. **Отметьте ячейку** указанного пассажира по его обычным правилам. Если таким образом вам нужно отметить 1 , отметьте одну из ячеек в третьем ряду: **это практиканты, которых можно отмечать только в качестве бонуса**.
- **Затем заштрикуйте те ячейки**  или  в этом ряду, которые не были отмечены до того, как автобус припарковался. В следующий раз, когда вам нужно будет отметить ячейку одного из этих пассажиров, сделайте это в следующем ряду.
- Если вы не отмечали  или  в верхнем ряду до того, как автобус припарковался, **ничего не происходит**.

Пример:

- 1 Вы достигаете  с 2 отмеченными  в текущем ряду.
- 2 Впишите «4» в крайнюю правую ячейку этого ряда, затем отметьте ячейку .
- 3 Наконец, заштрикуйте последнего  в этом ряду: автобус припарковался.



Затем вы достигаете  с 3 отмеченными  в текущем ряду.

- 1 Отметьте одну из трёх ячеек, соответствующих этому типу здания.
- 2 Впишите «9» в крайнюю правую ячейку этого ряда.
- 3 Наконец, заштрикуйте последнего  в этом ряду: автобус припарковался.



2 карты общих целей предписывают сделать остановку у 3  или 3 . Если одна из этих карт участвует в игре, обозначайте свой прогресс, отмечая ячейку соответствующего места каждый раз, когда вы посещаете его (даже если в вашем автобусе нет ни одного Туриста). **Других функций у этих ячеек нет.**

★ Таймс-сквер ★    ★ Площадь Пикадилли ★    ★ Колумбийский университет ★    ★ Королевский колледж ★

★ Музей Гуггенхайма ★    ★ Бруксгеймский дворец ★    ★ Уолл-стрит ★    ★ Сити ★

На каждой стороне поля есть 4 места, которые называются «достопримечательности». Их можно отличить по названию в цветной рамке со звёздами.

Как только вы достигаете достопримечательности того или иного цвета, посчитайте количество отмеченных пассажиров того же цвета и впишите это число в ячейку со звёздами.

Для Туристов есть 2 ячейки: голубая для достопримечательности  и синяя для достопримечательности . Ячейка с символом  используется только при итоговом подсчёте победных очков (см. стр. 12).



*ПРИМЕР:* Вы достигаете Колумбийского университета, при этом у вас отмечены 4 . Вы вписываете «4» в жёлтую ячейку со звёздами.



*ПРИМЕР:* Вы проезжаете Таймс-сквер, при этом у вас отмечены 2 . Вы вписываете «2» в голубую ячейку со звёздами. Позже вы проезжаете Музей Гуггенхайма, и у вас есть уже 6 отмеченных . Вы вписываете «6» в синюю ячейку со звёздами.



Как только вы закончили выкладывать участок маршрута в текущем раунде и отметили все нужные ячейки на листе игрока, переходите к следующей фазе.



### 3 ПРОВЕРКА УСЛОВИЙ НА КАРТАХ ОБЩИХ ЦЕЛЕЙ

Посмотрите, удалось ли вам выполнить какие-либо общие цели в текущем раунде. При этом нужно учитывать следующее:

Несколько игроков могут получить победные очки за одну и ту же цель, но каждый игрок может выполнить каждую цель только 1 раз.

Если 1 или несколько игроков выполняют жёлтую цель в один раунд, все они вписывают «10» победных очков в бонусную область на своих листах.

После этого переверните эту карту цели на синюю сторону.

Если 1 или несколько игроков выполняют синюю цель в один раунд, все они вписывают «6» победных очков в бонусную область на своих листах. Не переворачивайте эту карту.

Как только все игроки проверили условия и вписали нужное значение победных очков, переходите к фазе 4.



### 4 СМЕНА КОНДУКТОРА



Если текущий раунд был 12-м (и колода карт билетов пуста), перейдите к итоговому подсчёту очков.

В противном случае игрок с жетоном кондуктора передаёт его следующему игроку по часовой стрелке, после чего начинается новый раунд.

*ПРИМЕР:* В текущем раунде в ваш автобус сел пятый . то есть вы выполнили общую цель. Но другой игрок выполнил её ранее и перевернул карту на синюю сторону, поэтому вы получаете 6, а не 10 победных очков.



### СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ



Saashi & Saashi



Разработчик: Saashi

Художник: Monsieur Z

Руководитель проекта: Ксавье Таверн

Графический дизайнер: Венсан Мугено

Редактор: Ксавье Таверн

Корректор: Уильям Ниблинг

Внешнее оформление игры является собственностью компании IELLO, 9 avenue des Erables, 54180, Heillecourt, France,

и не может использоваться без разрешения правообладателя.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Даниил Яковенко

Редактор: Полина Попова

Дизайнер-верстальщик: Антон Поясов

Руководитель проекта: Елена Ткачева

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2022 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

# КОНЕЦ ИГРЫ

Посчитайте все свои победные и штрафные очки:

- 1 Сложите штрафные очки за отмеченные ячейки в **области учёта поворотов**.
- 2 Сложите победные очки за каждую отмеченную ячейку.
- 3 **Умножьте** количество отмеченных ячеек на количество отмеченных ячеек. Прибавьте это значение к победным очкам, которые вы получили за жёлтую достопримечательность.

Для пассажиров и подсчёт происходит по следующим правилам:

- 4 Для подсчёта очков за достопримечательности сравните значения 2 ячеек достопримечательностей. Впишите наибольшее значение в ячейку с символом  $>$  справа.
- 5 Прибавьте победные очки за припаркованные автобусы, которые вы получили в ходе игры.
- 6 Автобусы, которые не припарковались (то есть ряды, в правых крайних ячейках которых нет победных очков), приносят половину победных очков (с округлением вниз), которые вы получили бы, если бы прямо сейчас достигли или для или для.
- 7 Просуммируйте все значения из крайних правых ячеек.

Аня

1 1 1 2 2 2 3 3

4 12 16 4 4 14 2 6 2 5 9 14 20 1 6 2 10 16 10

7 2 2 6 7 8 9 10 11

10 68 11

- 8 Прибавьте победные очки, полученные за выполнение общих целей в ходе игры.
- 9 Изучите свою карту личной цели: если вы в любом порядке соединили все 3 перекрёстка, отмеченные чёрными кружочками с буквами, вы получаете 10 победных очков. Если нет, вы не получаете победные очки за карту личной цели.
- 10 Сложите штрафные очки за пробки.
- 11 Посчитайте сумму победных очков из ячеек со знаком  $+$  и вычтите из неё сумму штрафных очков из ячеек со знаком  $-$ . Получится ваш итоговый счёт!

Игрок, набравший больше всех очков, побеждает. Если несколько игроков получили наибольший результат, они делят победу!



Если вам нужно распечатать дополнительные листы игрока, вы можете найти их здесь:  
[https://iello.fr/download/GOB\\_London-NewYork\\_Score-pad\\_Light.pdf](https://iello.fr/download/GOB_London-NewYork_Score-pad_Light.pdf)