

TICKET TO RIDE®

АЗИЯ



«Азия» — дополнительная карта для игры Ticket to Ride, которая позволит вам сыграть в командном режиме вчетвером или вшестером.

В этих правилах описаны изменения, относящиеся к карте «Азия». Предполагается, что вы уже знакомы с правилами базовой игры Ticket to Ride.

Играя с этим дополнением, используйте следующие компоненты из базовой игры Ticket to Ride или «Ticket to Ride: Европа»:

- в каждом цвете — 45 пластиковых вагончиков и 1 маркер подсчёта очков;
- 110 карт составов.

Также в игре используются входящие в это дополнение подставки под карты и дополнительные цветные вагончики (9 вагончиков в каждом цвете и 2 деревянные подставки для каждой команды).

Командный режим

Карта «Азия» рассчитана на командную игру, в которой участвуют 4 или 6 игроков. Во время подготовки игрокам нужно разбиться на команды по двое и сесть рядом таким образом, чтобы игроки из одной команды делали ходы друг за другом.

Разделите вагончики каждого участвующего цвета на 2 набора по 27 вагончиков. По одному такому набору получают оба игрока одной команды. Игроки в одной команде имеют общий счёт: для подсчёта очков используется один маркер соответствующего цвета. Несмотря на то, что члены одной команды играют одним и тем же цветом, они не должны смешивать свои вагончики.

Также общими у членов команды являются подставки для карт (одна — для общих карт составов, другая — для общих карт маршрутов). Подставки размещаются перед игроками таким образом, чтобы до них можно было легко дотянуться. В течение игры члены одной команды могут договариваться, но не могут обмениваться никакой игровой информацией, кроме той, которая разрешена правилами использования подставок под карты.

**DAYS OF
WONDER®**

Карты составов

Во время подготовки к игре каждый игрок получает 4 карты составов, так же как и в обычной игре Ticket to Ride, и держит их в тайне от остальных. Общая для команды подставка под карты составов пока остаётся пустой.

В течение игры, когда игрок решает обновить парк и взять карту составов, он должен взять одну из них на руку, а другую разместить на подставке своей команды. Когда игрок берёт первую карту, он должен немедленно решить, куда он её поместит: себе на руку или на подставку. Если первую он взял на руку, то вторую должен поместить на подставку, и наоборот. Если игрок решает взять только карту локомотива, лежащую лицевой стороной вверх на столе, то он должен разместить её на общей подставке и больше в этот ход не берёт карт.

Для прохождения перегона игрок может использовать любое сочетание карт составов со своей руки и с подставки своей команды.

Карты маршрутов

Это дополнение включает 60 карт маршрутов. Во время подготовки к игре каждому игроку раздаётся 5 карт маршрутов, которые он должен держать в тайне от всех, включая своего напарника. Из этих карт игрок должен оставить хотя бы 3. Как только оба члена команды выбрали карты маршрутов, они должны **одновременно** поместить по 1 выбранной карте на общую подставку под карты маршрутов своей команды. Таким образом, к началу игры у каждой команды будет по 2 общие карты маршрутов. Все остальные карты маршрутов на руках игроков являются секретной информацией.

Если в течение игры игрок хочет взять дополнительные карты маршрутов, он берёт 4 новых маршрута, из которых обязан оставить хотя бы 1. Затем игрок размещает 1 из новых взятых маршрутов в общую подставку под карты маршрутов своей команды. Игроки не знают, какие маршруты есть на руке у их напарников.



Все маршруты, от которых игроки отказались в начале или во время игры, возвращаются под низ колоды рубашкой вверх, как в обычной игре Ticket to Ride.

Раскрытие информации о маршрутах

Во время игры участник может потратить весь свой ход на перемещение 1 или 2 карт маршрутов со своей руки на общую подставку под карты маршрутов, чтобы сделать информацию о них открытой для своего напарника. Других действий в этот ход выполнять нельзя.

Двойные и тройные перегоны

В партии на 4 игроков, если игрок займёт один из перегонов между двумя городами, никто уже не сможет занять второй перегон между этими городами. Единственное исключение: **обе части двойного перегона из Гонконга в Кантон остаются доступными** даже в партиях на 4 игроков.

На карте «Азия» присутствуют тройные перегоны. В партиях на 4 игроков, если 2 перегона между городами будут заняты, то занять третий перегон между этими же городами нельзя. При этом оба доступных перегона между городами могут быть заняты участниками одной команды, которые таким образом блокируют тройной перегон для команды соперников.

Туннели

На карте «Азия» туннели проходятся практически так же, как в «Ticket to Ride: Европа», где они впервые были представлены. Единственное отличие заключается в том, что при прохождении отрезка пути в Гималаях количество карт составов, которые нужно раскрыть из колоды, больше, чем обычно, — от 4 до 6.

Туннель — это особый перегон, каждое звено которого обведено чёрным зубчатым контуром. Проходя туннель, игрок первым делом выкладывает карты, необходимые для прохождения обычного перегона той же длины и цвета. Затем он раскрывает от 4 до 6 верхних карт из колоды составов (в зависимости от того, какое число указано на конкретном туннеле). За каждую раскрытую карту того же цвета, что и карты, выложенные для прохода туннеля (включая локомотивы), игрок должен сыграть одну дополнительную карту того же цвета (или локомотив) либо со своей руки, либо из подставки под карты своей команды —

и если нужных карт оказалось достаточно, игрок проходит этот туннель. Если игрок не может или не хочет сыграть дополнительные карты, он забирает на руку свои выложенные карты и его ход на этом заканчивается. В конце хода сбросьте те карты, которые были раскрыты для прохода туннеля.

Не забывайте, что при проходе туннелей:

- ♦ Локомотив заменяет состав любого цвета. За каждый локомотив, раскрытый во время прохода туннеля, игрок должен сыграть дополнительную карту нужного цвета или локомотив.
- ♦ Если игрок использовал для прохода туннеля исключительно карты локомотивов, он должен будет сыграть дополнительную карту только за каждый раскрытый локомотив. То есть вы пройдёте туннель, даже если откроется карта состава того же цвета, что и перегон. Однако если среди раскрытых карт окажутся локомотивы, ваши дополнительные карты тоже должны быть локомотивами.
- ♦ В тех редких случаях, когда в колоде и в сбросе недостаточно карт, игрок раскрывает все имеющиеся там карты и только по ним определяет, необходимо ли ему выложить дополнительные карты с руки и/или подставки под карты. Если же игроки забрали все карты составов и их не осталось ни в колоде, ни в сбросе — туннель проходится без раскрытия карт, как обычный перегон.

Конец игры

Если в конце хода игрока суммарное количество вагончиков его команды составляет 4 или меньше, то все игроки, включая его самого, делают ещё по одному последнему ходу. Затем игра завершается и команды подсчитывают свои победные очки.

Та команда, которой удалось проложить самую длинную непрерывную дорогу из своих вагончиков, получает награду «Азиатский экспресс»: 10 дополнительных очков. Та команда, которой удалось пройти наибольшее количество маршрутов, получает награду «Азиатский путешественник»: 10 дополнительных очков. При равенстве показателей положенную награду получают все команды-претенденты.

Команда с наибольшим количеством очков побеждает в игре.

Если несколько команд лидируют с равным количеством очков, побеждает та, игроки которой прошли суммарно больше маршрутов. Если и после этого спор не разрешён, побеждает та команда, чья непрерывная дорога длиннее.

Создатели дополнения

Разработчик: Алан Р. Мун

Иллюстрации: Жюльен Дельваль

Графический дизайн: Сирилль Дожан

Copyright © 2004–2020 Days of Wonder. Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights ©2004–2020 Days of Wonder, Inc.
All Rights Reserved.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Дарья Лутченко

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно

Игра Алана Р. Муна



TICKET TO RIDE

Легендарная Азия

Автор дополнения —
Франсуа Валентайн



«Легендарная Азия» — дополнительная карта для игры Ticket to Ride, которая позволит вам посетить далёкие восточные земли на заре XX века.

В этих правилах описаны изменения, относящиеся к карте «Легендарная Азия». Предполагается, что вы уже знакомы с правилами базовой игры Ticket to Ride.

Карты маршрутов

Это дополнение включает 36 карт маршрутов: 30 карт коротких и 6 карт длинных маршрутов с фиолетовым фоном.



Играя с этим дополнением, используйте следующие компоненты из базовой игры Ticket to Ride или «Ticket to Ride: Европа»:

- в каждом цвете — 45 пластиковых вагончиков и 1 маркер подсчёта очков;
- 110 карт составов.

Во время подготовки к игре раздайте всем игрокам по 1 карте длинного маршрута и 3 карты коротких маршрутов. Из полученных карт каждый игрок обязан оставить минимум 2. Лишние карты длинных маршрутов, а также все карты маршрутов, от которых отказались игроки, уберите в коробку не раскрывая.

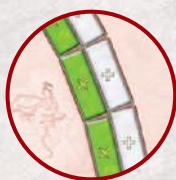
Если в ходе игры игрок захочет взять дополнительные карты маршрутов, он берёт 3 новых маршрута, из которых оставляет хотя бы 1. Все маршруты, от которых игроки отказались во время игры, возвращаются под низ колоды рубашкой вверх, как в обычной игре Ticket to Ride.



Паромы

Паромы — это особые перегоны, соединяющие города через водные преграды. Паромную переправу можно отличить по силуэту локомотива, которым отмечено как минимум одно звено перегона. Чтобы пройти паромную переправу, игрок должен сыграть карту локомотива за каждое звено перегона с силуэтом локомотива, а также нужное число карт составов указанного цвета за остальные звенья.

DAYS OF
WONDER



Двойные перегоны

Карта «Легендарная Азия» рассчитана на партии от 2 до 5 игроков. В партиях с 4 и 5 игроками оба перегона могут быть заняты, но только вагонами разных игроков. В партиях с 2 и 3 игроками, если игрок займёт один из перегонов между двумя городами, никто уже не сможет занять второй перегон между этими городами.

На этой карте некоторые двойные перегоны состоят из одного серого и одного цветного. Для того чтобы пройти серый перегон, игрок может сыграть нужное количество карт одного любого цвета, даже если сыгранный цвет совпадает с цветом параллельного перегона.



Горные перегоны

Прохождение горных перегонов приводит к износу подвижного состава. Как минимум одно звено горного перегона отмечено символом Х.

Чтобы пройти горный перегон, игрок должен сыграть с руки соответствующее количество карт составов, совпадающих с цветом перегона, и разместить на перегоне требуемое количество вагончиков. Размещённые вагончики приносят победные очки в зависимости от длины перегона по обычным правилам.

Дополнительно игрок должен сбросить из личного запаса по одному вагончику за каждый символ Х на звеньях перегона. Эти вагончики кладутся в область горного перевала, изображённую на поле. Каждый сброшенный таким образом вагончик немедленно приносит игроку 2 победных очка.

Если у игрока недостаточно вагончиков, чтобы разместить на игровом поле и сбросить за символы Х на звеньях перегона, то он не может пройти такой горный перегон.

Некоторые двойные перегоны состоят из цветного горного перегона и параллельного ему обычного серого перегона. Этот серый перегон не проходит через горы и не требует сброса вагончиков, тогда как параллельный ему горный перегон требует.



Конец игры

Тот игрок, которому в конце игры удалось соединить своими вагончиками наибольшее количество городов в одну неразрывную сеть перегонов, получает награду «Исследователь Азии»: 10 дополнительных очков. Эта сеть может содержать различные ответвления, соединённые друг с другом, а также петли, но каждый город этой сети считается только один раз.

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 и после этого спор не разрешён, побеждает тот из претендентов, кто прошёл больше горных перегонов.



Создатели дополнения

Разработчики: Алан Р. Мун и Франсуа Валентайн

Иллюстрации: Жюльен Дельваль

Графический дизайн: Сирилль Дожан

Copyright © 2004–2020 Days of Wonder. Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights ©2004–2020 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Дарья Лутченко

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно