

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE™

LEGENDARY ASIA

By François Valentyne



MAP COLLECTION
+1+

DAYS OF WONDER



11

Добро пожаловать в «Билет на поезд. Легендарная Азия» - новое расширение игры «Билет на поезд» о коварных землях Востока начала XX-го века.

Данные правила описывают только те особенности, которые относятся непосредственно к карте Легендарная Азия, и предполагают, что вы знакомы с правилами оригинальной игры.

Карты Маршрутов

Это расширение включает в себя 36 карт маршрутов – 30 коротких и 6 длинных (с фиолетовым фоном).

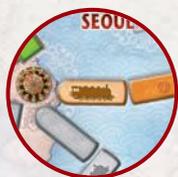
В начале игры каждому игроку раздается по 1 длинному и 3 коротким маршрутам, из которых он должен оставить минимум 2 маршрута. Все неиспользованные карты длинных маршрутов возвращаются взакрытую. Отложите нерозданные и сброшенные игроками карты длинных маршрутов обратно в коробку.

Если игрок во время игры добирает 3 дополнительных маршрута, то он обязан оставить на руках минимум один из них. Сброшенные карты маршрутов возвращаются под низ стопки маршрутов, как и в оригинальной игре.



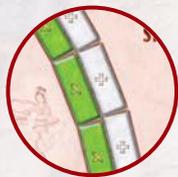
Эта игра является расширением и требует следующие компоненты оригинальной версии игры «Билет на поезд»:

- 45 вагончиков и маркер подсчета очков на каждого игрока из:
 - Билет на поезд
 - Билет на поезд. Европа
- 110 карт вагонов из:
 - Билет на поезд
 - Билет на поезд. Европа
 - расширения США 1910



Паромные Переправы

Паромные переправы – это специальные пути, соединяющие по воде два соседних города. Их легко отличить по символу локомотива, который изображен как минимум на одном из отрезков пути. Чтобы построить такой маршрут, игрок должен сыграть одну карту локомотива за каждый отрезок пути с изображением локомотива, а также остальные карты нужного цвета за остальные отрезки этого пути.



Двойные Пути

Карта Легендарная Азия предназначена для игры от 2 до 5 игроков. При игре четвером или пятером обе ветки двойного пути могут быть построены при условии, что их строит не один и тот же игрок. При игре вдвоем или втроем, после того как будет построена одна из веток двойного пути, вторая становится недоступной для строительства до конца игры.

На этой карте некоторые двойные пути состоят из серой и цветной веток. При строительстве серой ветки игрок может использовать карты любого цвета, даже совпадающие с цветом соседней ветки двойного пути.



Горные Перевалы

Строительство путей на перевалах связано с большой опасностью для ваших вагонов. Перевалы обозначаются символом «X» изображенным как минимум на одном из отрезков горного пути.

При строительстве такого пути игрок выкладывает нужное количество карт вагонов соответствующего цвета, а также выводит из игры вагончики из своего запаса по числу X-отрезков горного пути - один вагончик за один отрезок.

Эти вагончики помещаются в специальную область с изображением горного перевала в правом нижнем углу карты. Далее эти вагончики не используются в игре. За каждый такой вагончик игрок мгновенно получает 2 очка.

Если при строительстве перевала у игрока нет достаточного количества вагончиков для вывода их из игры, он не может построить этот путь.

Некоторые двойные пути состоят из обычной серой ветки и цветной горной ветки. Эта серая ветка не является перевалом и строится как обычный участок пути.



Бонусы в конце игры

10-очковый бонус «Исследователь Азии» получает игрок, построивший непрерывный маршрут из вагончиков своего цвета с наибольшим числом соединенных городов. Этот маршрут может содержать множество пересечений и зацикливаний, но каждый город, содержащийся в маршруте, считается лишь один раз.

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

Если два и более игроков имеют маршруты с одинаковым наибольшим числом городов в них, побеждает игрок, завершивший наибольшее количество маршрутов. Если же и в этом случае получается равенство, то побеждает игрок, построивший наибольшее количество горных путей.

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE™

ASIA



最佳
五月
的
旅程

旅途愉快

MAP COLLECTION
+1+

DAYS OF
WONDER



Добро пожаловать в «Билет на поезд. Азия» - новое расширение игры «Билет на поезд», которое позволит вам играть командами и даст возможность сыграть вшестером.

Данные правила описывают только те особенности, которые относятся непосредственно к карте Азия, и предполагают, что вы знакомы с правилами оригинальной игры.

Эта игра является расширением и требует следующие компоненты оригинальной версии игры «Билет на поезд»:

- 45 вагончиков и маркер подсчета очков на каждую команду из «Билет на поезд» или «Билет на поезд. Европа»
- 110 карт вагонов из оригинальной игры или расширения «США 1910»

Используйте также деревянные держатели для карт (по 2 на команду) и дополнительные вагончики (по 9 каждого цвета), которые включены в состав данного расширения.

Командная Игра

Карта «Азия» была специально спроектирована для командной игры вчетвером или вшестером. Перед началом игры игроки должны разделиться на команды по два человека и сесть рядом, чтобы в дальнейшем им было удобнее взаимодействовать.

Разделите вагончики каждой команды поровну между ее участниками так, что у каждого из них должно оказаться по 27 вагончиков. Игроки одной команды ведут совместный набор очков, используя один маркер подсчета очков. При этом набор вагончиков у каждого индивидуальный.

Игроки каждой из команд также совместно используют два держателя для карт: один - для общекомандных карт вагонов, а другой - для общих карт маршрутов. Держатели и карты в них находятся между игроками одной команды. Во время игры члены одной команды не могут сообщать друг другу информацию о своих картах, кроме карт в держателях.

Карты вагонов

В начале игры каждый игрок получает 4 карты вагонов (как в оригинальной версии игры), они пока держат их у себя, и держатели для карт остаются пустыми.

Во время игры, если игрок тянет две карты вагонов из общего стека, он обязан взять себе только одну карту, а вторую поместить в держатель карт вагонов своей команды. При этом, после того как игрок взял первую карту, он должен сразу решить, оставлять ли ее себе или поместить в командный держатель. Вторая карта соответственно должна сразу быть помещена в руку (если первая попала в держатель) или в держатель. Если игрок решает взять открытую карту локомотива, он обязан поместить ее в командный держатель.

Для строительства пути игрок может использовать карты со своей руки и/или командного держателя.

Карты маршрутов

Это расширение содержит 60 карт маршрутов. В начале игры каждый игрок взакрытую получает 5 карт маршрутов, из которых он должен оставить себе минимум 3.



После того как маршруты были выбраны, игроки каждой команды должны одновременно поместить по одной карте маршрута в командный держатель так, что в итоге у каждой команды будет иметься по две карты маршрутов в держателе. Остальные карты маршрутов игроки не должны раскрывать даже своим членам команд.

Если игрок во время игры добывает дополнительные маршруты, то он должен взять 4 новых карты маршрутов, из которых обязан оставить на руках минимум одну. Затем игрок должен поместить одну новую карту маршрута (из только что взятых) в командный держатель, а остальные (если таковые имеются) оставить себе, не раскрывая их никому.

Сброшенные карты маршрутов возвращаются под низ стопки маршрутов как и в оригинальной игре.

Показ дополнительных маршрутов

Во время игры игрок может потратить ход на то, чтобы добавить 2 карты маршрутов с руки в командный держатель для того, чтобы показать их члену своей команды. В этот ход игрок более не может совершать никаких действий.

Двойные и тройные пути

Только при игре вчетвером, если одна из веток двойного пути построена, то вторая становится недоступной для строительства до конца игры. **Исключение:** Обе ветки двойного пути Hong Kong - Canton доступны для строительства при любом числе игроков.

Карта «Азия» также содержит несколько тройных путей. При игре вчетвером только 2 ветки из 3-х доступны для строительства. При этом игроки одной и той же команды могут построить обе эти ветки, блокируя таким образом путь для других команд.

Туннели

В «Азии» туннели строятся так же, как и в оригинальной игре «Билет на поезд. Европа» с той лишь разницей, что в Гималаях игрок тянет от 4 до 6 карт (вместо 3).

Туннели - это специальные пути, обозначенные черной окантовкой вокруг отрезков пути. Во время строительства туннеля игрок должен предъявить нужное количество карт вагонов правильного цвета, а затем вытянуть из закрытой стопки карт вагонов столько карт, сколько отмечено цифрой на пути с туннелем. Если одна или более карт вагонов (включая локомотивы) совпали по цвету с использованными при строительстве, игрок обязан предъявить дополнительное количество карт того же цвета с руки (включая локомотивы), чтобы завершить строительство. Если у игрока нет нужных карт или он не хочет их использовать, строительство туннеля отменяется, и карты вагонов игрока возвращаются ему в руку, открытые карты из стопки идут в отбой.

Знайте, что по отношению к туннелям:

- ◆ Локомотивы заменяют карту вагона любого цвета. Вытянутый из стопки локомотив вынуждает использовать дополнительную карту вагона нужного цвета либо локомотив.
- ◆ Если игрок при строительстве туннеля использует только локомотивы, то и совпадения считаются только с вытянутыми из стопки локомотивами. При этом для завершения строительства подходят только дополнительные карты локомотивов с руки.
- ◆ В редких случаях, если в стопке закрытых карт вагонов нет нужного количества карт (все карты на руках), игрок тянет только те карты, что есть. Либо строит туннель вовсе без подтверждения, если карт в стопке вообще нет.

Окончание игры

Если общее количество вагончиков одной из команд составляет 4 или менее вагонов, то происходит последний круг ходов, включая ходы этой команды. По окончании игры команды подсчитывают свои финальные результаты.

10-очковый бонус «Азиатский экспресс» достается команде с наибольшим непрерывным маршрутом. 10-очковый бонус «Великий путешественник» достается команде, которая завершила наибольшее количество карт маршрутов. При равенстве команд в отношении бонусов обе команды получают бонусные очки.

Побеждает команда набравшая наибольшее количество очков.

При равенстве очков побеждает команда, завершившая наибольшее количество карт маршрутов. Если и тут получается равенство, то побеждает команда с самым длинным маршрутом.