

Правила настольной игры «Билет на поезд по Индии и Швейцарии» (Ticket to Ride: India & Switzerland, дополнение)

Перевод на русский язык: Попков (sNOwBODY) Владислав, ООО «Игровед» ©

Индия для 2-4 игроков старше 8-и лет
Швейцария для 2-3 игроков старше 8-и лет

Индия

Добро пожаловать на карту Индии – дополнение к игре “Билет на поезд”, бросающее игрокам вызов, в антураже колониальной Индии 1911 года.

Этот буклет описывает изменения в игровом процессе касающиеся карты Индии и предполагает, что вы уже знакомы с правилами, представленными в оригинальной игре «Билет на поезд».

Введение

Карта Индии разработана специально для 2-4 игроков. При игре вчетвером игроки могут использовать обе колеи двойных путей. При 2-3 игроках, как только занята одна колея двойного пути, вторая более не доступна.

Эта игра является расширением. Для нее необходимо использовать некоторые игровые элементы одной из следующих версий “Билета на поезд”:

Запас из 45 вагонов для каждого игрока с соответствующими маркерами подсчета очков одной из следующих игр:

- Билет на поезд по Северной Америке
- Билет на поезд по Европе

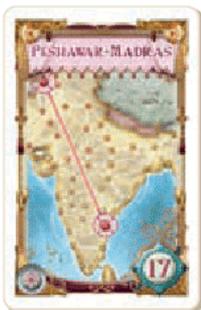
110 карт вагонов взятых из игр:

- Билет на поезд по Северной Америке
- Билет на поезд по Европе
- Дополнения США 1910

Билеты маршрутов

Это расширение включает 58 билетов маршрутов.

В начале игры каждый игрок получает по 4 билета маршрутов, из которых должен оставить минимум 2. Если игрок желает тянуть дополнительные билеты маршрутов в процессе игры, он берет 3 новых билета, из которых должен оставить минимум 1. Те карты, что игроки не оставили себе как в начале, так и вытягивая три новых карты билетов маршрутов среди игры, сбрасываются под низ колоды билетов маршрутов так же, как и в обычной игре “Билет на поезд”.



Паромы



Паромы - это особые пути, соединяющие два соседних города через водное пространство. Их легко определить по значкам локомотива, изображенных минимум на одном из образующих путь участков. Для создания паромного пути игрок должен сыграть по одной карте локомотива за каждый изображенный на пути символ локомотива и обычный набор карт соответствующего цвета за оставшиеся участки этого пути.

Призы в конце игры

10-и очковым призом «Индийский Экспресс» награждается игрок, проложивший на карте самый длинный непрерывный путь.

Каждый игрок также может получить призы за «Большой тур» по Индии. Владельцы любого билета, в котором 2 целевых города соединены их пластиковыми вагонами минимум 2-я непрерывными различными путями, получают приз «Большого тура». Эти 2 пути могут пересекаться, но не должны иметь общих вагонов.

Количество призовых очков зависит от количества подходящих билетов, как указано в таблице «мандалы» (круг на санскрите) прямо на карте. Первый и второй подходящий билеты приносят по 5 очков каждый, а следующие три дают по +10 очков каждый. Все последующие подходящие билеты не приносят очков (т.е. максимальный приз за «Большой Тур» составляет 40 очков). Естественно, этот приз игроки получают в дополнение к очкам, полученным за сами билеты.

1		5
2		10
3		20
4		30
3+		40

• MANDALA •

Подсказки

Отражая сущность густонаселенной и красочной страны, карта Индии награждает игроков за быстрое занятие ключевых путей (чтобы не быть вытесненным) и внимательное отношение к получаемым цветам.

Призы за «Большие туры» могут использоваться от случая к случаю или как часть основного плана. Помните о том, что:

Чем больше количество подходящих билетов с двойными соединениями городов, тем больше будет приз в конце игры, независимо от отдельно взятой стоимости каждого билета.

Скорее всего, оппоненты захотят заблокировать последний путь, позволяющий вам завершить «Большой тур». Постарайтесь всегда иметь альтернативы для последнего участка пути или учитывать то, что оппонентам будет сложно его (или их) перекрыть.

Швейцария

Добро пожаловать на карту Швейцарии – нового веселого дополнения к победоносной серии настольных игр «Билет на поезд».

Этот буклет правил описывает специфические изменения для расширения «Карта Швейцарии» и предполагает, что вы уже знакомы с правилами, представленными в оригинальной игре «Билет на поезд».

Эта игра является расширением. Для нее необходимо использовать некоторые игровые элементы одной из следующих версий «Билета на поезд»:

Резерв из 40-а вагонов для каждого игрока (вместо обычных 45-и) и соответствующие им маркеры подсчета одной из следующих игр:

- Билет на поезд по Северной Америке
- Билет на поезд по Европе

110 карт вагонов взятых из игр:

- Билет на поезд по Северной Америке
- Билет на поезд по Европе
- Дополнения США 1910

Введение

Карта Швейцарии разработана специально для 2-х или 3-х игроков. При игре втроем участники могут использовать обе колеи двойных путей. При игре вдвоем, как только одна колея занята, вторая сразу становится недоступной.

Игровое поле

На карте Швейцарии некоторые пути больше не идут от города к городу, а вместо этого соединяют города Швейцарии с соседними странами. Есть 3 пути ведущих из Швейцарии в Австрию, 4 во Францию, 5 в Италию и 5 в Германию. По аналогии с оригинальной игрой «Билет на поезд», в конце партии игрок с самым длинным непрерывным маршрутом получает 10 призовых очков.

Билеты маршрутов

Это дополнение включает 46 билетов маршрутов.

34 билета маршрутов соединяют город с городом и используются так же, как и в предыдущих версиях игры.

12 карточек маршрутов соединяют город со страной либо страну со страной. Для выполнения условия билета маршрута, ведущего из города в страну, вы должны создать маршрут от указанного в карте города до одной из перечисленных там же стран. Для выполнения билета маршрута ведущего из страны в страну, вы должны создать маршрут от указанной на билете страны до одной из других перечисленных там же стран. В конце игры они принесут столько очков, сколько указано на самом дорогом проложенном маршруте из всех перечисленных в билете. Если не один из доступных маршрутов не был завершен, то отнимается количество очков, равное наименьшему значению на карте.

В начале игры каждый игрок получает по 5 билетов маршрутов, минимум 2 из которых оставляет себе. В процессе игры, если игрок решает взять дополнительные билеты маршрутов, то он тянет 3 новых билета, из которых должен оставить минимум 1. Сброшенные как в начале, так и в течение игры билеты не идут в сброс, как в остальных играх серии «Билет на поезд». Вместо этого они сразу же удаляются из колоды на всю оставшуюся игру. Таким образом, вполне может быть так, что карточки маршрутов полностью закончатся.



Карты локомотивов

14 традиционно используемых карт-джокеров локомотивов применяются иначе.

В отличие от обычных карт локомотивов в прочих версиях «Билета на поезд», карты локомотивов могут быть выбраны из открытого ряда так же, как и обычные карты вагонов. Таким образом, во время своего хода игрок может получить 2 карты локомотива. Если 3 из 5-и лежащих открыто карт являются локомотивами, то все 5 лежащих открыто карт идут в сброс и заменяются новыми картами.

Карты локомотивов могут играть только при создании туннелей (см. ниже «Пути через туннели»). Карты локомотивов могут дополнять или заменять цветные карты необходимые для прокладки туннеля, но они никогда не могут использоваться для создания обычных путей (т.е. не туннелей).

Пути через туннели

В расширении «Карта Швейцарии» для туннелей применяются такие же правила, как и в «Билете на поезд: Европа», где они появились впервые. Туннели - это особые пути, отмеченные специальными черными метками туннеля, расположенными вокруг каждого участка пути. Для создания пути через туннель игрок сначала выкладывает необходимое количество требуемых карт. Затем вскрываются 3 верхние карты из колоды вагонов. Для каждой открытой карты, чей цвет совпадает с цветом использованным для создания туннеля (включая локомотивы), должна быть сыграна дополнительная карта того же цвета (или локомотив). Если у игрока нет достаточного числа таких дополнительных карт вагонов (или он не желает их использовать), он может забрать обратно в руку все свои карты; на этом его ход заканчивается. Три открытые карты вагонов сбрасываются.



В случае туннелей обращайте внимание на следующее:

Локомотивы являются многоцветными картами-джокерами. Следовательно, каждый вытянутый локомотив требует от игрока добавить карту вагона (подходящего цвета) или локомотив.

Если игрок пытается проложить туннель только картами локомотивов, то совпадениями будут считаться только вытянутые из колоды дополнительные локомотивы. Это значит, что вы не должны волноваться о совпадающих цветных картах туннеля! Если все 3 вытянутые при создании туннеля карты будут локомотивами, и при этом есть совпадение, то для их дополнения необходимо будет сыграть с руки только дополнительные карты локомотивов.