

Правила настольной игры «Билет на Поезд на Кубиках» (Ticket to Ride - The Dice Expansion)

Автор: Алан Р. Мун (Alan R. Moon)

Перевод на русский язык: Андрей Коротких, ООО «Стиль Жизни» ©

Компоненты игры:

- 1 стаканчик для кубиков;
- 5 кубиков Поездов (белых), на которых изображены:



- Одиночные железнодорожные пути (на двух разных сторонах кубика)
- Двойные железнодорожные пути (на двух разных сторонах кубика)
- Станция (на одной из сторон кубика)
- Локомотив (джокер, на одной из сторон кубика)



- 3 кубика Туннелей (чёрных):



- на одной из сторон каждого из них изображён путь, обозначающий Туннель



- 15 жетонов Одноколейного пути



- 15 жетонов Двухколейного пути



Это дополнение вносит следующие **изменения** в правила игр серии Билет на Поезд:

Подготовка к игре

Карты вагонов и локомотивов в игре не используются, но все остальные элементы, включая Карты Маршрутов, остаются в игре. Цвета железнодорожных путей на игровом поле теперь не принимаются во внимание, учитывается только количество рельсовых колеи: одноколейный или двухколейный путь. Каждый игрок начинает игру с определенным количеством пластиковых вагончиков, описанным в оригинальных правилах каждой игры серии Билет на Поезд (Билет на Поезд по Северной Америке; по Европе; по Швейцарии; по Северным странам; редакция Марклин). Поместите жетоны Одноколейного пути и жетоны Двухколейного пути рядом с игровым полем.

Ход игры

В свой ход игрок бросает 5 кубиков Поездов (белых). Если получившийся результат не устраивает игрока, он может один раз перекинуть один или несколько (даже все) кубиков.

Выпавшие значения на белых кубиках интерпретируются следующим образом:

- Одноколейный путь - засчитывается за один отрезок одноколейного железнодорожного пути между городами на игровом поле;
- Двухколейный путь - засчитывается за один отрезок на одном из участков двухколейного железнодорожного пути между городами на игровом поле;
- Станция - даёт возможность взять одну Карту Маршрутов, которую игрок может оставить себе или сбросить;
- Локомотив - засчитывается за любой из вышеперечисленных результатов.

Затем игрок, используя все или только часть выпавших значений, должен незамедлительно выполнить **одно** из следующих действий:

- построить путь на одноколейном железнодорожном пути между городами;
- построить путь на одной из рельсовых колея двухколейного железнодорожного пути между городами;
- взять одну или несколько Карт Маршрутов.

Кроме того, за каждые два неиспользованных кубика, игрок может взять любой Жетон Пути. Каждый такой жетон засчитывается за один отрезок соответствующего пути (одноколейного или двухколейного) на игровом поле. Жетоны могут быть использованы сразу же (если игрок будет строить путь) или позже, но при этом у игрока не может находиться более 3-х жетонов любого типа. Если игрок начинает свой ход с тремя жетонами, он не может получить дополнительные жетоны в этот ход, даже если потратит некоторые из них. Игрок может сбросить в общий резерв все или несколько жетонов в конце своего хода, чтобы в следующий ход взять другие жетоны.

Пример.

После того, как игрок бросил кубики Поездов и перебросил некоторые из них, у него получился следующий результат: 2 Одноколейных пути, 1 Двухколейный путь, 1 Станция, 1 Локомотив:



Также у игрока с предыдущего хода осталось 2 жетона двухколейного пути.

Игрок может:

- построить путь на одноколейном железнодорожном пути между городами, состоящем из 3-

х отрезков, используя 2 Одноколейных пути и 1 Локомотив:



и дополнительно взять 1 любой Жетон Пути, используя 1 Двухколейный путь и

1 Станцию:  ;

или

- построить путь на одном из направлений двухколейного железнодорожного пути между городами, состоящем из 4-х отрезков, используя 1 Двухколейный путь, 1 Локомотив:



и 2 жетона Двухколейных путей, которые у него уже есть, **и дополнительно** взять 1 любой Жетон Пути, используя 2 любых кубика из оставшихся;

или

- взять 2 Карты Маршрутов, используя 1 Станцию и 1 Локомотив:  **и** **дополнительно** взять 1 любой Жетон Пути, используя 2 любых кубика из оставшихся.

Дополнительные особенности разных версий игры (для продвинутых игроков)

Паромные переправы

(Билет на Поезд по Европе, по Северным странам)

Игрок, который собирается построить Паромную переправу, должен использовать 1 значение кубика Поездов с изображением Локомотива за каждое изображение локомотива на этой переправе.

Туннели

(Билет на Поезд по Европе, по Швейцарии, по Северным странам)

После броска или перебрасывания кубиков Поездов (белых), игрок, который собирается построить Туннель, бросает 3 кубика Туннелей (чёрных). Чтобы успешно построить Туннель, за каждый выпавший на черных кубиках символ Туннеля игрок **должен использовать** один белый кубик Поездов со значением Одноколейного/Двухколейного пути или один Жетон Пути в дополнение к уже выбранным кубикам Поездов и/или Жетонам Пути. Если он не может этого сделать, то его ход завершается и никакие другие действия (например, строительство другого пути или взятие Карт Маршрутов) не выполняются.

Важное замечание: игрок не может перебросить свои кубики Поездов (белые) после того как бросил кубики Туннелей, даже если бросал кубики Поездов только один раз.

Железнодорожные станции

(Билет на Поезд по Европе)

Игрок, который собирается построить Железнодорожную станцию, должен использовать один, два или три кубика Поездов с изображением Станции (или Локомотива!) для постройки своей первой, второй и третьей станции соответственно. Никакие другие действия в этот ход игрок выполнить больше не может.

Пассажиры

(Билет на Поезд: редакция Марклин)

Игрок, который собирается разместить пассажира на пути соперника, должен использовать один кубик Поездов с изображением Локомотива. Никакие другие действия в этот ход игрок выполнить больше не может.