

Правила настольной игры «Билет на поезд. Сердце Африки» (Ticket to Ride: The Heart of Africa)

Автор игры: Алан Мун (Alan R. Moon)

Перевод на русский язык: Александр Петрунин, ООО «Игровед» ©

Дополнение к игре «Билет на поезд» или «Билет на поезд. Европа»

Добро пожаловать в «Билет на поезд. Сердце Африки» – дополнение для игры «Билет на поезд», которое отправит вас в путешествие по бескрайним просторам Африки времён её интенсивного исследования отважными путешественниками, миссионерами и искателями приключений.

Карта «Сердца Африки» была разработана для игры с 2-5 участниками. В игре вчетвером и пятером участники могут использовать оба пути двойных маршрутов. В игре вдвоём и троём после использования одного из двух путей, второй путь становится недоступен. «Сердце Африки» – дополнение, поэтому для игры вам понадобятся компоненты одной из предыдущих версий «Билета на поезд».

- ♦ По 45 вагончиков и одному маркеру подсчёта очков для каждого игрока. Эти компоненты можно взять из «Билета на поезд» (*Ticket to Ride*) или из «Билета на поезд. Европы» (*Ticket to Ride: Europe*).
- ♦ 110 карт вагонов, которые можно позаимствовать из «Билета на поезд» (*Ticket to Ride*), «Билета на поезд. Европы» (*Ticket to Ride: Europe*) или из дополнения «Билета на поезд. США 1910» (*Ticket to Ride: USA 1910*).

Карты маршрутов

Это дополнение включает в себя 48 карт маршрутов.



В начале игры каждому участнику раздаётся по 4 карты, как минимум 2 из которых он может оставить себе. В ходе игры, если кто-нибудь захочет получить дополнительные карты маршрутов, то снова возьмёт 4 карты, но на руках должен будет оставить как минимум 1.

Не выбранные игроками карты (в начале игры или по ходу игры) убираются под низ колоды маршрутов (как в обычной игре).

Карты местности



Также в этом дополнении есть 45 новых карт местности, разделённых на три типа местности (по 15 одинаковых карт каждого типа). Каждый тип местности соответствует трём цветам маршрутов.

- ♦ Пустыни и саванны – жёлтые, оранжевые и красные маршруты.
- ♦ Джунгли и леса – сиреневые, синие и зелёные маршруты.
- ♦ Горы и скалы – белые, серые и чёрные маршруты.

В начале игры помимо 4-х карт вагонов и 4-х карт маршрутов каждый игрок получает одну случайную карту местности. Ещё 2 карты выкладываются рядом с игровым полем в открытую. Оставшиеся карты кладутся в закрытую рядом с этими двумя.

Получение карт

Всякий раз, решая взять 2 карты вагонов, игрок может получить вместо них карты местности. В общем случае, выбрав в свой ход действие получения карт, игрок может взять:

- ♦ 2 карты вагонов;
- ♦ 2 карты местности;
- ♦ 1 карту вагонов и 1 карту местности.

Правило получения локомотивов остаётся в силе: если игрок берёт карту локомотива, то уже не может брать карты в текущий ход.

Если игрок забирает одну из открытых карт местности, то тут же выкладывает на её место новую карту из колоды (как в случае с картами вагонов). Игроку не запрещается брать карты местности сразу из колоды (тоже по аналогии с картами вагонов).

Но в отличие от карт вагонов, игроки выкладывают карты местности в открытую перед собой. Они выкладывают их в три стопки по типу местности карт. Добавляя новую карту к стопке, игрок немного смещает эту карту относительно предыдущей, чтобы все остальные игроки видели, сколько у него карт данного типа местности.

Строительство маршрута

При строительстве маршрута между двумя соседними городами игрок может **удвоить количество получаемых очков**, сбросив не только нужные карты вагонов, но и определённые карты местности, лежащие перед ним. При этом должны выполняться **два** условия:

- ♦ сброшенная карта (или карты) местности должна совпадать по цвету с цветом маршрута;
- ♦ у игрока должно быть как минимум столько же карт этого типа местности, сколько и у других.

Чтобы очки за проложенный маршрут удвоились, игроку нужно сбросить конкретное число карт местности. Это число определяется длиной маршрута.

- ♦ Маршруты протяженностью **1, 2 и 3** отрезка – **1** карта местности соответствующего цвета.
- ♦ Маршруты протяженностью **4, 5 и 6** отрезков – **2** карты местности соответствующего цвета.

Количество вагончиков, расставляемых на игровое поле, не меняется в зависимости от того, удваивались ли очки за маршрут или нет. Все сброшенные карты маршрута кладутся в отдельную стопку сброса. Когда колода карт местности заканчивается, игроки перемешивают сброшенные карты местности и делают из них новую колоду.

Выложенные перед игроками карты местности не приносят очки в конце игры.

Мадагаскар и другие страны

На игровом поле Мадагаскар представлен двумя городами. Если задание игрока – достичь Мадагаскара, игрок выполняет его, проложив железную дорогу к одному из двух его городов (нет необходимости прокладывать маршруты сразу к двум его городам). Маршруты, ведущие во все другие страны, заканчиваются тупиками, и уже не могут быть использованы для соединения городов, относящихся к этим отдельным маршрутам. Проще говоря, отдельные маршруты, ведущие в одну и ту же страну, не считаются соединёнными друг с другом.

Использование локомотивов как джокеров карт местности

Во время своего хода игрок может использовать свои локомотивы не в качестве джокеров карт вагонов, а в качестве джокеров карт местности. Каждый используемый таким образом локомотив заменяет 1 любую карту местности.

Все сброшенные локомотивы кладутся в стопку сброса карт вагонов.

Пример
Маршрут «Кейптаун (Cape Town) – Порт-Элизабет (Port Elizabeth)»

Иван

Пётр

У Ивана 1 «горная» карта местности. Чтобы получить удвоенное количество очков за маршрут «Кейптаун – Порт-Элизабет», их у него должно быть не меньше, чем у Петра, а у Петра их 2. Иван использует локомотив как ещё одну «горную» карту, выкладывает вагончики на поле, получает $4 \times 2 = 8$ очков и сбрасывает карту локомотива вместе с тремя картами чёрных вагонов.

Бонус в конце игры

В конце игры участник, выполнивший наибольшее число заданий карт маршрутов, получает бонус Заядлого Путешественника в размере 10 очков. Если несколько игроков выполнили одинаковое наибольшее число заданий, бонус получает каждый из них. Невыполненные задания карт маршрутов не влияют на определение игрока, получающего бонус.

Советы по игре

- ♦ В игре впятером сердце Африки (область в центре карты) заполнится очень быстро. Так что осторожнее. Чтобы борьба была не такой жёсткой, играйте вчетвером. Или с меньшим количеством участников.
- ♦ Вместо того чтобы сразу начислять себе очки за прокладываемые между двумя городами маршруты, некоторые игроки любят делать это в конце игры. В этой игре так не получится, потому что очки за те или иные маршруты будут удваиваться. Если вы можете забыть своевременно отметить число полученных за маршрут очков, назначьте кого-нибудь ответственным за перемещение во время игры маркеров всех участников. Или пусть он просто напоминает остальным, если они забывают начислить себе очки.