

Правила настольной игры «Билет на поезд по Азии» (Ticket to Ride: Team Asia & Legendary Asia)

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

Командная Азия для 4-6 игроков старше 8-и лет
Легендарная Азия для 2-5 игроков старше 8-и лет

Командная Азия

Добро пожаловать на карту Азии для игры «Билет на поезд» – нового веселого дополнения, которое предназначено для командной игры и дает возможность играть вшестером.

Этот буклет с правилами описывает изменения игрового процесса, касающиеся командной игры на карте Азия, и предполагает, что вы уже знакомы с правилами, описанными в оригинальном «Билете на поезд».

Эта игра является расширением. Для нее вам понадобятся некоторые элементы одной из следующих игр серии «Билет на поезд»:

- Запас из 45-и вагонов для каждой команды и соответствующие им маркеры подсчета очков из Билета на поезд по Северной Америке или Билета на поезд по Европе.

- 110 карт вагонов из этих же игр или дополнения США 1910

Также в игре используются другие компоненты данного дополнения: подставки для карт и дополнительные цветные пластиковые вагоны (для каждой команды по 9 дополнительных вагонов совпадающих цветов и 2 деревянные подставки для карт).

Командная игра

Карта Азии создана специально для командной игры с 4-6 игроками. Перед игрой участники должны поделиться на команды по двое и сесть рядом так, чтобы игроки одной команды всегда играли друг за другом.

Разделите пластиковые вагоны каждой команды на 2 набора по 27 вагонов, по одному для каждого игрока. Игроки одной команды получают очки совместно, используя для этого один маркер подсчета очков, но при этом наборы своих вагонов они должны держать отдельно.

Члены одной команды также получают 2 держателя для карт (один для их общих карт вагонов, второй для их общих билетов), размещая их перед собой, недалеко друг от друга. В процессе игры члены одной команды могут переговариваться, но не могут обмениваться информацией касательно игры кроме тех случаев, которые разрешены правилами использования командных держателей для карт.

Карты вагонов

Как и при обычной игре «Билет на поезд» в начале партии каждый участник получает по 4 карты вагонов, оставляя их себе; держатели общих карт вагонов пока остаются пустыми.

В процессе игры, когда игрок решает взять карты вагонов, он должен взять одну из них себе в руку, а вторую поместить в командный держатель для карт. Вытягивая первую карту, игрок должен сразу решить, добавлять ли ее к своей руке или поделится ею с коллегой по команде, поместив ее в общий держатель для карт. После чего следующая карта должна быть использована вторым из способов (пойти в руку или держатель). Если игрок решает забрать один из лежащих в открытом ряду локомотив, то он обязан поместить его в общий держатель для карт.

Для прокладки пути игрок может использовать любую комбинацию карт вагонов, как из своей руки, так и из общего держателя карт.

Билеты маршрутов

Это расширение включает 60 билетов маршрутов. В начале партии каждый игрок тайно, даже от второго члена своей команды, получает 5 билетов маршрутов. Минимум 3 из них он должен оставить. Как только оба члена одной команды выбрали свои маршруты, они должны одновременно положить по 1 билету в общий держатель билетов своей команды. Таким образом, в начале игры каждая команда имеет по 2 общих билета. Оставшиеся в руках билеты должны храниться в тайне.



Если в процессе игры участник желает вытянуть дополнительные билеты маршрутов, он тянет 4 новых билета, из которых должен оставить минимум 1. Затем игрок помещает 1 из вновь оставленных билетов в общий держатель билетов своей команды, не показывая остальные второму игроку своей команды.

Те билеты, которые как в начале, так и в течение игры участники не оставляют себе, сбрасываются под низ колоды билетов маршрутов так же, как и в оригинальных правилах «Билета на поезд».

Дополнительные общие билеты

В процессе игры участник может потратить весь свой ход для того, чтобы переместить 2 билета маршрутов из своей руки в держатель для общих билетов, тем самым поделившись информацией с коллегой по команде. Больше в свой ход этот игрок ничего не может делать.

Двойные и тройные пути

При игре вчетвером по двойному пути может быть проложена только одна колея, при этом вторая часть пути становится недоступной для всех остальных игроков. Одно исключение: обе колеи двойного пути из Гонконга в Кантон остаются открытыми даже при игре вчетвером.

Карта Азии также содержит несколько тройных путей. При игре вчетвером по ним могут быть проложены только 2 колеи. При этом оба игрока одной команды могут решить проложить по одному из них, тем самым эффективно заблокировав остальные команды.

Пути через туннели

В Азии туннели играют так же, как и в игре «Билет на поезд по Европе», где они впервые появились. Единственное отличие состоит в том, что для Гималаев количество вытягиваемых сверху колоды карт вагонов немного превышает обычное, варьируясь в диапазоне от 4 до 6.

Туннели - это особые виды путей, каждый из участков которых отмечен по периметру особыми маркерами. Пытаясь проложить путь через туннель, игрок сначала выкладывает необходимое для этого число карт. Затем открываются верхние 4-6 карт (число указано на каждом отдельном пути через туннель) из колоды вагонов. Чтобы удачно завершить прокладку, для каждой открытой карты, цвет которой совпадает с цветом карты только что использованной для прокладки туннеля (включая локомотивы), должна быть сыграна дополнительная карта того же цвета (или локомотив). Карта берется из руки или общих карт команды. Если у игрока нет необходимых дополнительных карт вагонов совпадающего цвета (или он не желает их использовать), он может забрать обратно в руку все свои сыгранные карты; затем его ход завершается. Карты вагонов, открытые при попытке проложить туннель, сбрасываются.

На что стоит обратить внимание при прокладке туннелей:

Локомотивы являются многоцветными картами-джокерами. Следовательно, каждая вытянутая карта локомотива, требует от игрока добавить карту вагона (совпадающего цвета) или локомотив.

Если игрок пытается проложить туннель, используя только карты локомотивов, то совпадениями будут считаться только вытянутые из колоды дополнительные локомотивы. Это значит, что вы не должны волноваться о цветных картах совпадающего с туннелем цвета! Если среди вытянутых при прокладке туннеля карт есть локомотивы, то это считается совпадением, которое может быть дополнено только картами локомотивов из вашей руки.

В редких случаях, когда в колоде и сбросе нет достаточно карт для того, чтобы игрок смог проверить эффект туннеля, то открываются только доступные карты. Если игроки вообще не оставили карт, то никакие карты не открываются и туннели прокладываются без каких-либо рисков.

Конец игры

Как только в конце хода игрока общий резерв цветных пластиковых вагонов одной из команд становится меньше 4-х, каждый игрок, включая этого же игрока, делает по одному последнему ходу. Затем игра заканчивается и команды подсчитывают очки.

10-и очковый приз за «Азиатский Экспресс» получает команда с самым длинным проложенным непрерывным маршрутом. 10-и очковый приз «Путешественника» получает команда с наибольшим числом выполненных билетов маршрутов. При ничьей между 2-я командами они обе получают призовые очки.

Побеждает команда с наибольшим количеством очков.

При ничьей по наибольшему количеству очков побеждает команда выполнившая большее число билетов маршрутов. Если ничья сохраняется, то побеждает команда, проложившая самый длинный непрерывный маршрут.

Легендарная Азия

Добро пожаловать в Легендарную Азию - веселое и захватывающее расширение игры «Билет на поезд», где вы отправитесь в восточные запретные земли начала XX-го века.

Эта игра является дополнением. Для нее вам понадобятся некоторые элементы одной из следующих игр серии «Билет на поезд»:
Запас из 45-и вагонов для каждой команды и соответствующие им маркеры подсчета очков одной из следующих игр:

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

110 карт вагонов из игр:

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

Билеты маршрутов

В это расширение входят 36 билетов маршрутов - 30 обычных и 6 дальних путей, которые можно отличить по фиолетовому фону.

В начале игры каждый игрок получает по 1 дальнему пути и 3 обычных билета маршрутов, из которых он должен оставить минимум 2. Верните любые не разобранные в начале игры дальние пути и обычные маршруты в коробку, не глядя на них.

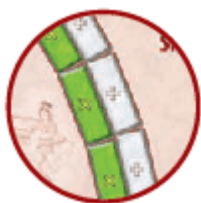
Если игрок желает вытянуть дополнительные билеты маршрутов в процессе игры, он тянет 3 новых билета, из которых должен оставить минимум 1. Оставленные билеты сбрасываются и помещаются под низ колоды билетов маршрутов так же, как и при обычной игре в «Билет на поезд».

Паромы



Паромы - это особые пути, соединяющие два соседних города через водное пространство. Их легко определить по значкам локомотивов, изображенным минимум на одном из образующих путь участков. Для прокладки паромного пути игрок должен сыграть по карте локомотива за каждый символ локомотива в пути, а также обычный набор карт соответствующим остальным участкам паромного пути.

Двойные пути



Карта Легендарной Азии разработана для 2-5 игроков. При игре вчетвером или впятером, разрешено прокладывать пути по обеим колеям двойного пути (но не одним игроком). При игре вдвоем или втроем, как только занята одна колея двойного пути, вторая больше не доступна ни одному игроку.

Пути через горы



При движении по горным путям вагоны сильно изнашиваются. Эти горные пути можно определить по символу “X” на минимум одном из его участков.

Для прокладки горного пути игрок должен сыграть обычное количество цветных карт соответствующего цвета, и выложить путь своими вагончиками. Выложенные на маршрут вагоны приносят стандартное количество очков, изображенное на таблице подсчета очков за маршрут.

Дополнительно игрок должен сбросить по одному вагончику за каждый символ “X”, встречающийся в данном пути. Эти вагоны берутся из резерва игрока и помещаются в изображенную на поле область “пересечения гор”. Каждый сброшенный таким образом вагон сразу же добавляет по 2 очка к общему счету игрока.

Если у игрока нет необходимого количества вагонов, чтобы поместить их на игровое поле и сбросить по одному за каждый символ “X” в пути, то он не может проложить путь через горы.

Некоторые двойные пути включают как цветной горный путь, так и идущий рядом обычный серый путь. Серый путь не проходит через горы и не требует сброса вагонов, в то время как другой горный путь по-прежнему этого требует.



Призовые очки в конце игры

10-и очковым призом «Азиатского Исследователя» награждаются игроки, которые соединили больше городов одной непрерывной сетью путей с вагонами своего цвета. Эта сеть может включать различные соединенные друг с другом ветви, и даже кольца, но каждый город в сети считается только один раз.

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков.

При ничьей между несколькими игроками побеждает тот, у кого больше завершенных билетов маршрутов. Если ничья сохраняется, то победителем объявляется игрок, который проложил больше горных путей.