

Игра Алана Р. Муна

TICKET TO RIDE®



ШВЕЙЦАРИЯ



КОЛЛЕКЦИЯ ПОЛЕЙ
+2+

DAYS OF
WONDER®



2-3



8+



30-60

«Швейцария» — дополнительная карта для игры Ticket to Ride, которая позволит вам посетить пышущие неописуемой красотой долины и горные перевалы страны альпийских лугов и заглянуть в гости к её многочисленным странам-соседям.

В этих правилах описаны изменения, относящиеся к карте «Швейцария». Предполагается, что вы уже знакомы с правилами базовой игры Ticket to Ride.

Играя с этим дополнением, используйте следующие компоненты из базовой игры Ticket to Ride или «Ticket to Ride: Европа»:

- в каждом цвете — 40 пластиковых вагончиков (вместо обычных 45) и 1 маркер подсчёта очков;
- 110 карт составов.

Игровое поле

Некоторые перегоны, представленные на карте «Швейцария», могут соединять отдельные города сразу с целыми странами, а не другими городами. Вы сможете найти 3 таких перегона, ведущих из Швейцарии в Австрию, 4 — во Францию, 5 — в Италию и ещё 5 — в Германию. Как и в базовой игре Ticket to Ride, игрок, проложивший самый длинный непрерывный маршрут из своих вагончиков, в конце игры получает награду «Трансальпийский экспресс»: 10 дополнительных очков.

Карты маршрутов

Это дополнение включает 46 карт маршрутов.

34 из них соединяют между собой города, как обычно, и подчиняются правилам аналогичных карт из базовой игры.

Однако 12 из них либо соединяют определённые города с целыми странами, либо две разные страны между собой. Чтобы пройти маршрут от города до страны, вам необходимо соединить указанный на его карте город с одной из указанных на ней же стран. Чтобы пройти маршрут от страны до страны, вам необходимо соединить указанную на его карте страну отправления с одной из указанных на ней же стран прибытия. Если вы прошли сразу несколько маршрутов, указанных на одной такой карте, учитывайте при подсчёте очков лишь 1 из них (с наибольшим значением). Если вы не смогли пройти ни один из маршрутов, указанных на такой карте, вычтите из вашей суммы победных очков соответствующее число очков за указанный на ней маршрут с наименьшим значением.



Во время подготовки к игре раздайте всем игрокам по 5 карт маршрутов. Из полученных карт каждый игрок обязан оставить как минимум 2. Если в ходе игры игрок захочет взять дополнительные карты маршрутов, он берёт 3 новых маршрута, из которых оставляет хотя бы 1. Все маршруты, от которых отказались игроки как во время подготовки к игре, так и во время самой партии, удаляются из игры. В отличие от обычных партий в Ticket to Ride, в играх с этим дополнением может случиться так, что колода маршрутов полностью иссякнет!

Двойные перегоны

Карта «Швейцария» рассчитана на партии от 2 до 3 игроков. В партиях с 3 игроками оба перегона могут быть заняты, но только вагонами разных игроков. В партиях с 2 игроками, если игрок займёт один из перегонов между двумя городами, никто уже не сможет занять второй перегон между этими городами.

Карты локомотивов

Обратите внимание, что в этом дополнении значительно меняются правила использования 14 карт «джокеров» — локомотивов.

В отличие от правил базовой игры Ticket to Ride, карта Швейцарии позволяет вам брать сразу две раскрытые карты локомотивов из парка за один ход точно так же, как и любые другие карты составов. Если в любой момент игры три из пяти раскрытых карт окажутся локомотивами, вся пятёрка тут же сбрасывается; вытяните из колоды пять новых карт составов и раскройте их.

Вы можете играть карты локомотивов только для прохождения туннелей (см. «Туннели» ниже). Карты локомотивов могут свободно дополнять любой другой набор из карт иного цвета или даже полностью заменять все карты из такого набора, если вы играете их для прохождения туннеля. Вы не можете использовать их для прохождения обычных перегонов!

Туннели

На карте «Швейцария» туннели проходятся точно так же, как в «Ticket to Ride: Европа», где они впервые были представлены.

Туннель — это особый перегон, каждое звено которого обведено чёрным зубчатым контуром. Проходя туннель, игрок первым делом выкладывает карты, необходимые для прохождения обычного перегона той же длины и цвета. Затем он раскрывает три верхние карты из колоды составов. За карту того же цвета, что и карты, выложенные для прохода туннеля (включая локомотивы), игрок должен сыграть одну дополнительную карту того же цвета (или локомотив) с руки, и если нужных карт оказалось достаточно, игрок проходит этот туннель. Если игрок не может или не хочет сыграть дополнительные карты, он забирает на руку свои выложенные карты и его ход на этом заканчивается. В конце хода сбросьте те карты, которые были раскрыты для прохода туннеля.



Не забывайте, что при проходе туннелей:

- ♦ Локомотив заменяет состав любого цвета. За каждый локомотив, раскрытый во время прохода туннеля, игрок должен сыграть дополнительную карту нужного цвета или локомотив.
- ♦ Если игрок использовал для прохода туннеля исключительно карты локомотивов, он должен будет сыграть дополнительную карту только за каждый раскрытый локомотив. То есть вы пройдёте туннель, даже если откроется карта состава того же цвета, что и перегон. Однако если среди раскрытых карт окажутся локомотивы, ваши дополнительные карты тоже должны быть локомотивами.
- ♦ В тех редких случаях, когда в колоде и в сбросе недостаточно карт, игрок раскрывает все имеющиеся там карты и только по ним определяет, необходимо ли ему выложить дополнительные карты с руки. Если же игроки забрали все карты составов и их не осталось ни в колоде, ни в сбросе — туннель проходится без раскрытия карт, как обычный перегон.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0
hobbyworld.ru



© 2004–2023 Days of Wonder, Inc.
All rights Reserved.