

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE®

NEDERLAND



MAP COLLECTION
4

DAYS OF
WONDER





Добро пожаловать в Билет на Поезд® Нидерланды – дополнение к игре Билет на Поезд по стране низин с бесчисленными каналами, реками и пересекающими их мостами.

Этот буклет с правилами описывает игровой процесс с характерными для карты Нидерландов изменениями, предполагая, что вы знакомы с правилами базовой игры Билета на Поезд.

Эта игра является расширением и требует следующих частей игры от одной из предыдущих версий:

♦ Резерв из 40 вагончиков на игрока (вместо обычных 45) и соответствующих маркеров-счетчиков, взятых из одной из следующих частей:

- Билет на поезд
- Билет на поезд Европа

♦ 110 карт вагонов, взятых из:

- Билет на поезд
- Билет на поезд Европа
- США 1910 расширение

Вступление

На карте Нидерландов медлительность опаснее, чем во всех других дополнениях. Вам нужно построить свои маршруты так быстро, насколько это возможно. И следите за маршрутами – в шести из них от 29 до 34 очков, а в остальных семнадцати от 17 до 26 – вам зачастую будет необходимо 100+ очков на маршрутах, чтобы победить!

Маршруты и Жетоны

Пошлины за Мост

Это дополнение включает 44 Билета с маршрутами.

В начале игры каждый игрок получает 5 маршрутов из которых должен оставить у себя хотя бы 3. В течение игры, если игрок захочет вытянуть дополнительные маршруты, он тянет 4 и должен оставить хотя бы 1 из них.

Маршруты не прячутся, в начале игры и при вытягивании новых в середине игры, они сбрасываются лицом вверх рядом с колодой, а не кладутся обратно под неё. Если колода маршрутов закончилась, перемешайте сброшенные ранее, чтобы создать новую колоду.

Примечание: Если вы не играете вдвоем, используя вариант с Нейтральным Игроком, игнорируйте города, прописанные внизу некоторых маршрутов.

Каждый игрок начинает игру с некоторым количеством жетонов пошлины за мост (2 шт. номиналом «4», 6 шт. номиналом «2» и 10 шт. номиналом «1» – в общей сложности 30)



Свободные жетоны пошлины за мост помещаются в банк рядом с игровым полем. Игроки могут произвести размен в банке (или у других игроков в случае необходимости) в любой момент во время игры. Игроки держат значения жетонов пошлины в тайне от других игроков до конца игры.

Чтобы компенсировать первенство хода, маркеры-счетчики игроков в начале игры располагаются друг за другом, как показано на рисунке.



Players' starting position

Двойные пути, Пошлины и Кредиты

Большинство путей на карте двойные и они всегда используются оба, независимо от количества игроков (даже при игре вдвоем, втроем).

Все пути имеют стоимость, которую игроки должны заплатить жетонами пошлины. Когда первый путь из двойного занимает, соответствующее значение выплачивается в банк, но когда занимает второй путь, стоимость выплачивается игроку, который занял первый путь.



1

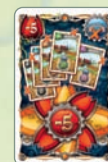
Кирстен занимает первый путь из Бреды в Роттердам и платит 4 монеты за пошлину в банк.

2

2. К счастью для неё, два хода спустя, Джаспер платит ей 4 монеты из своего запаса Жетонов Пошлины, чтобы занять второй путь.

Если у игрока нет достаточного количества жетонов пошлины, чтобы оплатить стоимость пути, этот игрок берет одну карту кредита в банке, когда строит путь, и кладет её лицом вверх перед собой до конца игры. Игрок не платит жетоны (даже если он сделал частичную оплату) и никогда не может возместить этот кредит.

Если путь является вторым в двойном пути, то владелец первого пути получает свою плату непосредственно из банка, а не от игрока, взявшего кредит.





Имея только 2 жетона пошлины в своем запасе, Джаспер вынужден взять карту кредита, но при этом сохраняет свои жетоны.

Кирстен, которая заняла первый путь, получает 4 жетона из банка.

Подсчет Очков

В конце игры игроки могут получить бонус, основанный на стоимости оставшихся у них жетонов пошлины по отношению к другим игрокам.

Игроки получают бонусные очки, основываясь на общей стоимости оставшихся у них жетонов пошлины. Количество бонусных очков определяется по нижеприведенной таблице.



	5	4	3	2
1 st	55	55	55	35
2 nd	35	35	35	0
3 rd	20	20	0	
4 th	10	0		
5 th	0			

ВАЖНО: любой кредит, взятый во время игры, отстраняет игрока от получения этих бонусов.

Если два и более игроков имеют одинаковое значение жетонов пошлины, то все они выигрывают соответствующий бонус.

В отличие от карточек помощи, показывающих какие игроки набрали то или иное количество очков, жетоны пошлины не имеют значения и не дают никаких очков напрямую.

Игроки набирают (теряют) очки за маршруты, которые выполнили (не выполнили) как обычно, а также теряют 5 очков за каждую карту кредита, которую были вынуждены взять во время игры.

Нет никаких бонусов за самый длинный маршрут или наибольшее количество завершенных маршрутов.

Kirsten = 55

Julia X

Jasper = 55

Niels = 20

Кирстен и Джаспер имеют на конец игры жетоны пошлины стоимостью по 9 у каждого и получают за это по 55 бонусных очков. Джулия несмотря на жетоны пошлины стоимостью 3 не получает бонус из-за кредита, взятого ранее – и передвигает свой маркер-счетчик назад на 5 из-за кредита; Нильс с его стоимостью жетонов равной 1, занимает третье место по стоимости жетонов и получает 20 бонусных баллов.

Другие Варианты Игры Без Жетонов Пошлины за Мост

Эта карта может быть использована и без применения жетонов пошлины. При игре вдвоем или втроем без применения жетонов пошлины, играет только один путь из двойного пути, как и в обычных версиях Билета на Поезд.

Нейтральный игрок (при игре вдвоем)

Если вы хотите сыграть вдвоем с использованием жетонов пошлины, мы предлагаем добавить нейтрального игрока, который будет играть в течение фазы нейтрального игрока каждый ход, в качестве альтернативы, под руководством каждого из двух (живых) игроков. Это сделает вашу игру очень жесткой.

Выберите цвет для нейтрального игрока и разместите для него 40 вагончиков рядом с полем. Дайте один дополнительный вагон этого нейтрального цвета второму игроку; этот вагон будет маркером для определения чья сейчас очередь руководить нейтральным игроком.

В течение первых пяти ходов нейтральный игрок еще не действует; просто используйте его маркер для определения количества истекших ходов.

Начиная с 6 хода появляется фаза нейтрального игрока, наступающая каждый ход после того как оба живых игрока сделают ход.

В течение этой фазы игрок с маркером нейтрального игрока переворачивает маршрут из колоды лицом вверх.

Если в нижней части этого маршрута не указаны названия городов, ничего не происходит. Сбросьте маршрут и переходите к следующему ходу.

Если внизу маршрута указаны 2 города, игрок, контролирующий нейтрального игрока, должен стараться занять путь между этими двумя городами, размещая на нем вагоны нейтрального цвета от имени нейтрального игрока.

Если оба пути являются свободными, игрок может выбрать, который занять. Затем он сбрасывает маршрут и передает маркер нейтрального игрока своему сопернику.

Если один путь из двойного уже занят игроком (включая того, который контролирует нейтрального игрока), то нейтральный игрок должен заплатить этому игроку соответствующую цену жетонами пошлины, взятыми из банка. В случае, если сделать ход невозможно, игрок сохраняет маркер нейтрального игрока и сбрасывает использованный маршрут.

Амстердам – Роттердам и Роттердам – Антверпен появляются в нижней части двух маршрутов каждый. Если нейтральный игрок уже построил этот маршрут, когда появился второй маршрут с этими городами внизу, считайте второй маршрут пустым.

После того как не осталось вагонов нейтрального цвета для занятия пути нейтральный игрок прекращает игру; его маркер сбрасывается и фаза нейтрального игрока исчезает.

Аналогично, если не осталось маршрутов, маркер нейтрального игрока сбрасывается, а фаза нейтрального игрока исчезает. Затем перетасуйте сброшенные маршруты и сформируйте новую колоду.