

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE[®]

JAPAN





Добро пожаловать в Билет на Поезд Японии. Садитесь на сверхскоростной поезд, чтобы осмотреть всю страну и полюбоваться горой Фудзи сквозь туман, или остановиться в горах, чтобы посетить снежных обезьян на горячих источниках. А ещё вы как раз вовремя, чтобы увидеть цветущие вишни возле древних замков. Однако, если вы предпочитаете шумные мегаполисы, то, возможно, вам больше подойдет токийское метро. В любом случае, если вы решили путешествовать по Японии, наслаждайтесь поездкой и отмечайте свои пункты назначения раньше, чем ваши конкуренты.

Этот буклет правил описывает изменения игрового процесса, характерные для Карты Японии, и предполагает, что вы знакомы с правилами, впервые введенными в оригинальном Билете на Поезд. Это расширение рассчитано на 2-5 игроков.

Некоторые местоположения на карте связаны двойными маршрутами. Это маршруты, пространства которых параллельны и равны по количеству от одного места к другому. В играх на 4 и 5 игроков игроки могут использовать все дорожки двойных маршрутов, хотя один и тот же игрок не может претендовать на более чем одну дорожку этих маршрутов. В играх с 2 и 3 игроками может быть заявлен только один из двух маршрутов. После того, как игрок получил один из них, другой маршрут, формирующий двойной маршрут, блокируется и недоступен для других игроков.

Чтобы играть с этим расширением, вам нужно 20 поездов на игрока, соответствующие маркеры оч-ков и карты вагонов, взятые из Билета на Поезд или Билета на Поезд Европа (основная игра), а также новые компоненты, описанные ниже.

Новые компоненты

- ♦ 54 карты маршрутов
- ♦ 16 белых миниатюр "Сверхскоростной поезд"
- ♦ 7 маркеров прогрессии сверхскоростного пассажирского экспресса

Подготовка

- ♦ Поместите миниатюры сверхскоростного пассажирского экспресса рядом с доской.
- ♦ Каждый игрок берет маркер прогрессирования сверхскоростного пассажирского экспресса, который соответствует цвету, которым он играет, и помещает его в точку «0» на дорожке сверхскоростного пассажирского экспресса на доске.
- ♦ Раздайте 4 карты маршрута каждому игроку. Каждый игрок должен иметь как минимум 2, но может иметь 3 или все 4 карт маршрута, если он этого захочет. Перемешайте все сброшенные маршруты и положите их под низ колоды.

Особые правила

В свою очередь, вы должны выполнить одно (и только одно) из следующих трех действий:

Возьмите карты вагонов

Действие при взятии карты следует тем же правилам, что и в основной игре.

Постройте перегон

Маршруты сверхскоростных поездов



Эта карта представляет новый вид перегона: перегон сверхскоростного пассажирского экспресса. Игроки будут вместе работать над развитием великолепной сети сверхскоростных пассажирских экспрессов по всей стране. После того, как перегон сверхскоростного пассажирского экспресса заявлен, он может быть использован любым игроком для заполнения своих маршрутов. Тем не менее, конкуренция все равно будет продолжаться, потому что в конце игры игроки, внесшие наибольший вклад в этот проект, получают большую награду.



Чтобы претендовать на Маршрут сверхскоростного пассажирского экспресса, игрок должен разыграть столько карт того же цвета, что и количество пробелов в этом маршруте (карты «Локомотив» можно использовать, как обычно).

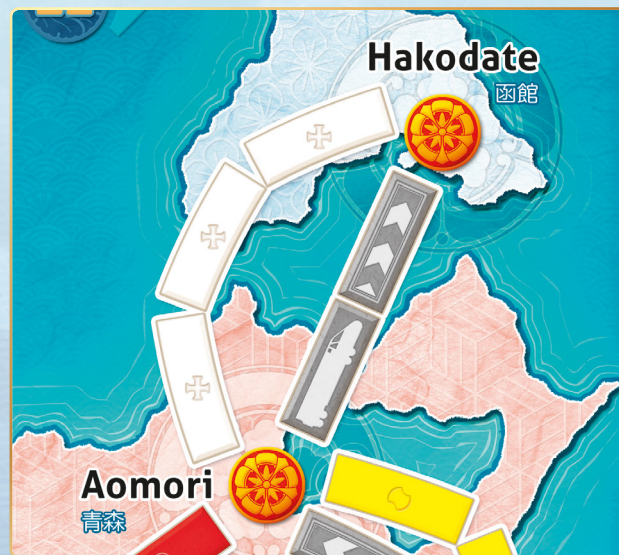
Как только это будет сделано, вместо того, чтобы построить перегон обычным способом, они продвигают свой Маркер прогрессии на дорожке сверхскоростного пассажирского экспресса на столько пробелов, сколько количество карт, которые они только что разыграли, и помещают один белый сверхскоростной поезд в пространство, которое показывает Сверхскоростной Поезд значок на этом маршруте вместо их собственных вагонов.

Если у вас кончатся миниатюры сверхскоростного пассажирского экспресса, все невостребованные перегоны сверхскоростного пассажирского экспресса станут стандартными серыми маршрутами. Игроки теперь могут претендовать на них со своими собственными вагонами (поместите по одному вагону на место на маршруте), следуя правилам основной игры, и больше не прогрессируйте на дорожке сверхскоростного пассажирского экспресса.

Касательно маршрута Аомори-Хакодате

Между Аомори и Хакодате есть два маршрута, но они не имеют одинакового количества пробелов.

Это означает, что они не являются двойным маршрутом и эти маршруты следуют обычным правилам.





Чтобы заполнить билет от Осаки до Сибуи, вам нужно соединить Осаку с Токио (через непрерывную цепочку маршрутов с вашими поездами и / или заявленными маршрутами сверхскоростных поездов) на главной доске и из Токио в Сибую на увеличенной карте.

Остров Кюсю и Токийское метро

Эти 2 области отображаются на доске как увеличенные части карты. Маршруты в этих районах заявлены в соответствии с обычными правилами.

Для заполнения Билетов назначения в эти регионы и из них следует учесть, что Маршрут, ведущий в Токио или Кокуру на главной доске, связан со всеми Маршрутами, которые связаны с одним и тем же городом на увеличенной части доски. Фактически оба местоположения в Токио (на главной карте и в увеличенном разделе) - это одно и то же местоположение, а оба местоположения в Кокуре - одно и то же.

Доберите карты маршрутов



Игрок получает 3 маршрута с верха колоды. Он должен оставить хотя бы один из них, но он может оставить два или все три, если захочет. Все возвращенные карты помещаются под низ колоды.

Чтобы построить маршруты, игроки могут использовать любое сочетание маршрутов с вагонами своего цвета или заявленные маршруты сверхскоростного пассажирского экспресса, независимо от того, заявили они о себе или нет.

Конец игры и бонус Сверхскоростного Поезда

Когда запас цветных пластиковых поездов одного игрока уменьшается до 0, 1 или 2 поездов, оставшихся в конце их хода, и в запасе остается 0, 1 или 2 сверхскоростных поезда, каждый игрок, включая этого игрока, получает последний ход. Затем игра заканчивается, и игроки подсчитывают свои итоговые очки, добавляя очки за свои маршруты и бонус сверхскоростного пассажирского экспресса, как описано ниже.

В зависимости от количества игроков и их относительных позиций на дорожке сверхскоростного пассажирского экспресса, игроки выигрывают или теряют бонусные очки в соответствии с этим графиком:

	2 игрока	3 игрока	4 игрока	5 игроков
1	+25	+20	+15	+10
2	+15	+10	+5	-10
3	+5	0	-10	
4	-5	-10		
5	-10			
Позади	-20	-20	-20	-20

В случае ничьей все связанные игроки набирают очки за свою позицию, а следующий игрок получает очки с позиции, как если бы ничья не была ничьей.

Например, в игре с 5 игроками, если два игрока заняли второе место и один игрок не прошел ни один маршрут сверхскоростного пассажирского экспресса, бонусы начисляются следующим образом:

- ♦ 25 очков за первого игрока,
- ♦ 15 очков для обоих связанных игроков
- ♦ -5 очков за игрока позади них
- ♦ -20 очков за игрока, который не участвовал.

В этой версии нет бонуса за наибольшее количество построенных маршрутов или за самую длинную непрерывную дорогу

CREDITS

Game design by Alan R. Moon

Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Cyrille Daujean

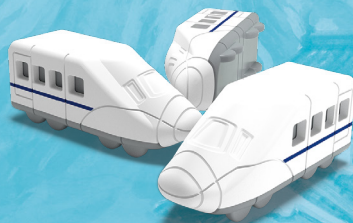
Play Testing • Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • プレイテスター
• Testspelers • Teste de jogo • Spiltestere • Spilltesting
• Speltestare • Kiitokset

Thank you to everyone who contributed:

Janet E. Moon, Bobby West, Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes,
Ashley Soltis, Tony Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch,
Alicia Zaret & Jonathan Yost, Tamara Lloyd, Casey Johnson, Lydie Tudal,
Julie McLaughlin & Colin Haigney.

Copyright © 2004–2019 Days of Wonder.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe
and Ticket to Ride Japan are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder,
Inc. and copyrights ©2004–2019 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.



2



10



16



4



12



18



6



14



20



8



22

DAYS OF
WONDER®