

Игра Алана Р. Муна

TICKET TO RIDE®

НИДЕРЛАНДЫ



КОЛЛЕКЦИЯ ПОЛЕЙ

4

DAYS OF
WONDER®



2-5

8+

30-60

«Нидерланды» — дополнительная карта для игры Ticket to Ride, которая позволит вам отправиться в незабываемое путешествие по стране красочных низин, протяжённых рек и водных каналов.

В этих правилах описаны изменения, относящиеся к карте «Нидерланды». 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.

Краткий обзор

Соперничество на карте «Нидерланды» потребует от участников партии совершать как можно более быстрые и эффективные действия. Любое промедление во время игры может и будет стоить вам победных очков и, вероятно, самой победы. Обратите внимание, что больше половины карт маршрутов «Красоты Голландии» способны принести вам значительное число победных очков (6 карт приносят от 29 до 34 очков, а ещё 17 карт — от 17 до 26). Из-за этой особенности для победы вам часто потребуется набрать к концу игры больше 100 победных очков!

Карты маршрутов и жетоны мостового сбора

Это дополнение включает 44 карты маршрутов.

Во время подготовки к игре раздайте всем игрокам по 5 карт маршрутов. Из полученных карт каждый игрок обязан оставить как минимум 3. Если в ходе игры игрок захочет взять дополнительные карты маршрутов, он берёт 4 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 игры, складывайте лицевой стороной вверх в стопку сброса рядом с колодой карт маршрутов, вместо того чтобы возвращать их под низ колоды рубашкой вверх, как в обычной игре Ticket to Ride. Как только в колоде маршрутов закончатся карты, перемешайте карты маршрутов из стопки сброса и составьте из них новую колоду.



Примечание: если вы не используете в своей игре «нейтрального» игрока (для партий на двоих), игнорируйте текст с пунктами назначения, указанный в нижней части некоторых ваших карт маршрутов.

Нидерланды славятся протяжённостью своих рек и водных каналов, а также множеством возведённых на них мостов и переправ. Чтобы отразить эту особенность региона, мы ввели в игру механику так называемого «мостового сбора». Каждый игрок начинает партию с одинаковым числом особых жетонов мостового сбора общим номиналом в 30 очков (двумя жетонами номиналом в 4, шесть жетонами номиналом в 2 и десять жетонами номиналом в 1).



Лишние жетоны мостового сбора сложите рядом с полем, сформировав из них резерв. Игроки могут разменивать жетоны с резервом (или жетонами других игроков, если это необходимо) в любой момент игры. Сохраняйте

номинал ваших жетонов мостового сбора в тайне от других игроков до самого конца партии.

Также мы ввели в игру дополнительное правило, чтобы сбалансировать так называемое «преимущество первого игрока». Теперь игроки будут размещать свои маркеры на трекке подсчёта очков в начале партии особым образом в зависимости от порядка хода, как указано на иллюстрации справа.



Начальная позиция игрока

Двойные перегоны, сборы и займы

Большинство перегонов на поле «Нидерланды» — двойные. Оба перегона между двумя городами могут быть заняты, но только вагонами разных игроков (даже в партиях на двоих или троих).

Помните, для прохождения каждого перегона в игре необходимо сначала заплатить жетонами мостовой сбор, указанный рядом с этим перегонем. Когда вы проходите двойной перегон, ещё не занятый вагонами другого игрока, вы платите указанную цену жетонами в резерв. Если же одна часть двойного перегона уже занята вагонами другого игрока, вы, проходя параллельный перегон, выплачиваете указанную цену жетонами этому игроку, а не в резерв.



Если у игрока не осталось достаточного числа жетонов, чтобы заплатить мостовой сбор за прохождение желаемого перегона, он должен взять себе 1 карту займа из резерва и держать её перед собой лицевой стороной вверх до конца игры. В этом случае он успешно проходит этот перегон и не платит за его прохождение жетонами (даже если мог оплатить цену частично), однако вернуть этот займ и избавиться от него уже не получится.



Когда игрок берёт займ, чтобы пройти двойной перегон, часть которого уже занята другим игроком, он не передаёт этому игроку жетоны мостового сбора из личного запаса. Вместо этого игрок, занявший ранее параллельный перегон, получает жетоны указанным общим номиналом прямо из резерва.



Общий номинал жетонов Жени равен лишь 2, поэтому, чтобы пройти нужный ему перегон, он вынужден взять займ (оставшиеся в личном запасе Жени жетоны мостового сбора остаются у него).

Кристина, первой занявшая параллельный перегон, получает жетоны мостового сбора общим номиналом в 4 очка из резерва.

Конец игры

В конце партии игроки могут получить дополнительные очки в зависимости от общего номинала жетонов мостового сбора, оставшихся в их личном запасе, а также от числа игроков в партии. Число дополнительных очков можно определить с помощью указанной ниже таблицы.



	Число игроков			
	5	4	3	2
1-й	55	55	55	55
2-й	35	35	35	0
3-й	20	20	0	
4-й	10	0		
5-й	0			

Важно: если перед игроком лежит хотя бы 1 карта займа, он не получает дополнительных очков за оставшиеся жетоны ни при каких обстоятельствах.

Если общий номинал жетонов, оставшихся в личном запасе двух и более игроков, одинаков, каждый из них получает соответствующие указанному месту дополнительные очки.

Сами по себе жетоны мостового сбора не приносят дополнительных очков. Они лишь служат для определения места того или иного игрока в приведённой таблице.

Кристина =55 Юлия ✗

Женя =55 Нина =20

Общий номинал жетонов, оставшихся на конец игры в личном запасе как Кристины, так и Жени, равен 9. Они оба делят 1-е место в таблице и получают по 55 дополнительных очков. Юлия, несмотря на то, что в её личном запасе остались жетоны общим номиналом в 3 очка и она занимает 2-е место в таблице, не может претендовать на дополнительные очки, так как перед ней лежит 1 карта займа. Вместо этого она теряет 5 очков за 1 взятую ей карту займа. Остаётся лишь Нина. В её личном запасе есть жетон номиналом в 1 очко, благодаря чему она занимает 3-е место в таблице и получает 20 дополнительных очков!

Игроки получают (или теряют) очки за пройденные (или непройденные) маршруты, как и обычно. Также они теряют 5 очков за каждую взятую ими во время игры карту займа.

Поле «Нидерланды» не предусматривает дополнительных наград за самую длинную непрерывную дорогу из вагончиков или за наибольшее количество пройденных маршрутов.

Варианты игры

Игра без жетонов мостового сбора

Это поле можно использовать и для игры без механики мостового сбора. В этом случае в партиях с 2 или 3 игроками, если игрок займёт один из перегонов между двумя городами, никто уже не сможет занять второй перегон между этими городами, как и в базовой игре Ticket to Ride.

Нейтральный игрок (в партии на 2 игрока)

Если в партии участвуют 2 игрока и вы хотите оставить в ней жетоны мостового сбора, рекомендуем добавить в игру так называемого «нейтрального» игрока, который будет действовать во время особой фазы каждого хода, по очереди управляемый двумя участниками-людьми. Это заметно увеличит игровое напряжение в партии.

Выберите для нейтрального игрока цвет и поставьте 40 вагончиков этого цвета рядом с полем. Затем возьмите ещё 1 дополнительный вагончик этого цвета и отдайте его игроку, который в начале партии будет ходить вторым; этот вагончик будет служить маркером нейтрального игрока и поможет следить за тем, какой именно из игроков-людей будет управлять им в этом ходу.

В течение первых 5 ходов игры нейтральный игрок бездействует. Используйте его маркер подсчёта очков или дополнительный вагончик его цвета, только чтобы следить за количеством прошедших ходов.

Каждый ход начиная с 6-го, после того как оба игрока-человека сделали свои ходы, наступает новая фаза игры — фаза нейтрального игрока.

Во время этой фазы игрок-человек с маркером нейтрального игрока раскрывает верхнюю карту колоды маршрутов.

Если в нижней части этой карты маршрута не указано ни одного города, ничего не происходит; сбросьте эту карту и переходите к следующему ходу.

Если в нижней части этой карты маршрута указаны 2 города, игрок-человек, у которого в данный момент находится маркер нейтрального игрока, должен пройти от его лица перегон между этими двумя городами, заняв его вагончиками цвета нейтрального игрока.

Если оба перегона не заняты, игрок-человек может сам выбрать, какой из них пройти. Затем он сбрасывает раскрытую только что карту маршрута и передаёт маркер нейтрального игрока своему сопернику.

Если одна из частей двойного перегона уже занята игроком-человеком (даже тем, кто контролирует нейтрального игрока), то нейтральный игрок должен выплатить этому игроку-человеку соответствующую цену в жетонах мостового сбора из резерва. Так как в этом случае управляющий игрок-человек лишён выбора в действиях нейтрального игрока, он оставляет маркер нейтрального игрока себе, а раскрытую только что карту маршрута сбрасывает.

Маршруты Амстердам — Роттердам и Роттердам — Антверпен указаны в нижней части сразу двух карт маршрутов. Если нейтральный игрок уже прошёл перегон, указанный в нижней части только что раскрытой карты, считайте, что в нижней части раскрытой карты не указан маршрут.

Если у нейтрального игрока нет достаточного числа вагончиков, чтобы пройти указанный на раскрытой карте перегон, нейтральный игрок немедленно выходит из игры. Сбросьте маркер нейтрального игрока и больше не переходите к его фазе до конца игры.

По такому же принципу, когда в колоде маршрутов в первый раз заканчиваются карты, нейтральный игрок также немедленно выходит из игры. Сбросьте маркер нейтрального игрока и больше не переходите к его фазе до конца игры. Перетасуйте все сброшенные карты маршрутов и сформируйте из них новую колоду маршрутов.

Ticket to Ride Нидерланды

Создатели дополнения

Разработчик: Алан Р. Мун

Иллюстрации: Жюльен Дельваль

Графический дизайн: Сирилль Дожан

Тестировка: Tests • Spieletests • Pruebas de Juego

Playtester • Testspelers • Kiitokset • Spiltestere

Spilltesting • Speltestare • Teste de jogo

Отдельная благодарность:

Кэти и Алану Баргендерам, Мэри Энн Бенкоски,
Марте Гарсии Мурильо и Йену Макиннесу, Эмили Лоусон Хэтч
и Райану Хэтчу, Рону Кранцу, Тамаре Ллойд, Джанете Мун,
Ральфу Валенте и Джиму Саймонсу, Эндрю Эдворти.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор и переводчик: Дмитрий Кравченко

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Александр Ильин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



Играть интересно
hobbyworld.ru