

Ticket to Ride® Nederland

Перевод Аня Навалон
вычитка и исправления Сергей Балезин

Добро пожаловать в Ticket to Ride® Nederland – дополнение к игре Ticket to Ride! Отправляйтесь в путешествие по стране низин с её бесчисленными каналами, реками и перекинутыми через них мостами.

Этот буклет с правилами описывает игровой процесс с характерными для карты Нидерландов изменениями. Предполагается, что вы знакомы с правилами базовой игры Ticket to Ride.

Эта игра является расширением и требует следующих игровых компонентов, используемых в предыдущих версиях игры:

Резерв из 40 вагончиков на игрока (вместо обычных 45) и соответствующих маркеров-счетчиков, взятых из любой версии игры:

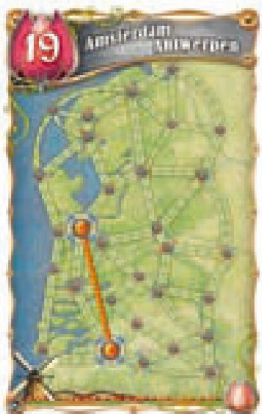
- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europe

110 карт вагонов, взятых из:

- Ticket to Ride
- Ticket to Ride Europe
- USA 1910 expansion

Введение

На карте Нидерландов медлительность опаснее, чем во всех других дополнениях. Вам нужно максимально быстро построить свои маршруты! Внимательно следите за билетами с маршрутами: шесть из них принесут от 29 до 34 очков, а остальные семнадцать - от 17 до 26 очков. Довольно часто вам необходимо будет набрать более 100 очков для победы в игре.



Билеты с маршрутами и жетоны пошлины за мост

Это дополнение включает 44 билета с маршрутами.

В начале партии каждый игрок получает по 5 билетов с маршрутами, из которых должен оставить у себя хотя бы 3. В течение игры, если игрок захочет вытянуть дополнительные билеты с маршрутами, он тянет 4 карты и должен оставить хотя бы 1 из них.

В отличие от других версий игры, сброшенные билеты с маршрутами открыто выкладываются стопкой картинкой вверх рядом с колодой, а не кладутся обратно под неё. Если колода билетов с маршрутами закончилась, перемешайте сброшенные ранее билеты и создайте новую колоду.

Примечание: если вы играете вдвоем, используя вариант с нейтральным игроком, игнорируйте города, прописанные внизу некоторых билетов с маршрутами.

В стране, изобилующей реками и каналами, есть множество мостов, за пересечение которых вы должны заплатить. 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.



Оставшиеся жетоны пошлины за мост формируют банк рядом с игровым полем. Игроки, в случае необходимости, могут производить размен жетонов в банке в любой момент игры. Игроки держат значения жетонов пошлины втайне от соперников до окончания игры.

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



Двойные пути, оплата проезда и кредиты

Большинство путей на карте – двойные. Всегда используются оба пути, 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 пошлины выплачивается в банк. Но, когда занимает второй путь, стоимость выплачивается игроку, который занял первый путь.



1. Кирстен занимает первый путь из двух - из Бреды в Роттердам, и платит 4 монеты пошлины в банк.
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. В таком случае игрок не платит жетоны, но никогда не сможет возместить взятый 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.

Победные очки

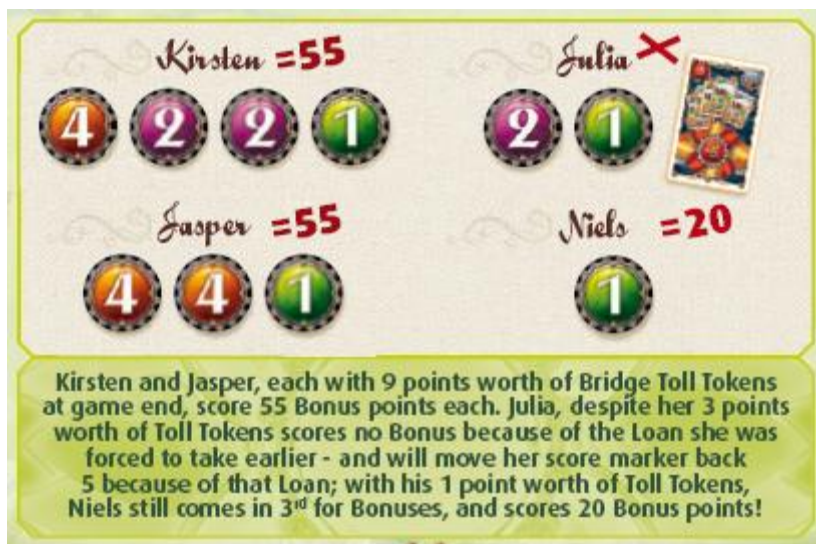
В конце игры игроки могут получить бонус, основанный на стоимости оставшихся у них жетонов пошлины по отношению к другим игрокам. Игроки получают бонусные очки, основываясь на общей стоимости оставшихся у них жетонов пошлины. Количество бонусных очков определяется по приведённой ниже таблице.

	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, не даёт возможности этому игроку воспользоваться данным бонусом!

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, как обычно, получают (если выполнили) или теряют (если не выполнили) очки за билеты с маршрутами, а также теряют 5 очков за каждую карту кредита, которую были вынуждены взять во время игры. В этой версии нет никаких бонусов за самый длинный маршрут или наибольшее количество завершённых маршрутов.



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 – она передвигает свой маркер-счетчик назад на 5 делений из-за кредита; Нильс с его стоимостью жетонов равной 1, занимает третье место по стоимости жетонов и получает 20 бонусных баллов.

Варианты игры

Эта карта может быть использована и без применения жетонов пошлины.

При игре вдвоем или втроем без применения жетонов пошлины можно использовать только один путь из двойного пути, как и в обычных версиях Ticket to Ride

Вариант для двух игроков

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 реальных игроков. Это сделает вашу игру очень напряжённой.

Выберите цвет для нейтрального игрока и разместите для него 40 вагончиков рядом с полем.

Дайте один дополнительный вагон этого нейтрально цвета второму игроку; этот вагон будет маркером для определения очередности руководства 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 реальных игрока сделают свои ходы. В течение этой фазы игрок с маркером нейтрального игрока переворачивает билет с маршрутом из общей колоды картинкой вверх. Если в нижней части этого билета не указаны названия городов, ничего не происходит. Сбросьте билет и переходите к следующему ходу. Если внизу билета указаны 2 города, игрок, контролирующий нейтрального игрока, должен занять путь между этими двумя городами, размещая на нем вагоны нейтрально цвета от имени нейтрального игрока. Если оба пути являются свободными, игрок может выбрать, который занять. Затем он сбрасывает билет и передает маркер нейтрального игрока своему сопернику. Если один путь из двойного уже занят реальным игроком (включая того, который контролирует нейтрального игрока), то нейтральный игрок должен заплатить этому игроку соответствующую цену жетонами пошлины, взятыми из банка.

В случае, когда сделать ход невозможно, игрок сохраняет маркер нейтрального игрока и сбрасывает использованный Билет. Amsterdam-Rotterdam и Rotterdam-Antwerp появляются в нижней части двух билетов дважды. Если нейтральный игрок уже построил этот маршрут, и появился второй билет с данным маршрутом внизу, используйте города из названия карты (как обычный маршрут).

После того, как все вагоны нейтрального цвета закончатся, нейтральный игрок прекращает игру; его маркер сбрасывается, а фаза нейтрального игрока больше не используется. Аналогично, если не осталось билетов, маркер нейтрального игрока сбрасывается, а фаза нейтрального игрока больше не используется (перетасуйте сброшенные билеты с маршрутами и сформируйте новую колоду).