

Alan R. Moon

# TICKET TO RIDE™

## ASIA



MAP COLLECTION  
+1+

DAYS OF  
WONDER





## Добро пожаловать в «Билет на поезд. Азия» - новое расширение игры «Билет на поезд», которое позволит вам играть командами и даст возможность сыграть вшестером.

Данные правила описывают только те особенности, которые относятся непосредственно к карте Азия, и предполагают, что вы знакомы с правилами оригинальной игры.

Эта игра является расширением и требует следующие компоненты оригинальной версии игры «Билет на поезд»:

- 45 вагончиков и маркер подсчета очков на каждую команду из «Билет на поезд» или «Билет на поезд. Европа»
  - 110 карт вагонов из оригинальной игры или расширения «США 1910»
- Используйте также деревянные держатели для карт (по 2 на команду) и дополнительные вагончики (по 9 каждого цвета), которые включены в состав данного расширения.

### Командная Игра

Карта «Азия» была специально спроектирована для командной игры вчетвером или вшестером. Перед началом игры игроки должны разделиться на команды по два человека и сесть рядом, чтобы в дальнейшем им было удобнее взаимодействовать.

Разделите вагончики каждой команды поровну между ее участниками так, что у каждого из них должно оказаться по 27 вагончиков. Игроки одной команды ведут совместный набор очков, используя один маркер подсчета очков. При этом набор вагончиков у каждого индивидуальный.

Игроки каждой из команд также совместно используют два держателя для карт: один - для общекомандных карт вагонов, а другой - для общих карт маршрутов. Держатели и карты в них находятся между игроками одной команды. Во время игры члены одной команды не могут сообщать друг другу информацию о своих картах, кроме карт в держателях.

### Карты вагонов

В начале игры каждый игрок получает 4 карты вагонов (как в оригинальной версии игры), они пока держат их у себя, и держатели для карт остаются пустыми.

Во время игры, если игрок тянет две карты вагонов из общего стека, он обязан взять себе только одну карту, а вторую поместить в держатель карт вагонов своей команды. При этом, после того как игрок взял первую карту, он должен сразу решить, оставлять ли ее себе или поместить в командный держатель. Вторая карта соответственно должна сразу быть помещена в руку (если первая попала в держатель) или в держатель. Если игрок решает взять открытую карту локомотива, он обязан поместить ее в командный держатель.

Для строительства пути игрок может использовать карты со своей руки и/или командного держателя.

### Карты маршрутов

Это расширение содержит 60 карт маршрутов. В начале игры каждый игрок взакрытую получает 5 карт маршрутов, из которых он должен оставить себе минимум 3.



После того как маршруты были выбраны, игроки каждой команды должны одновременно поместить по одной карте маршрута в командный держатель так, что в итоге у каждой команды будет иметься по две карты маршрутов в держателе. Остальные карты маршрутов игроки не должны раскрывать даже своим членам команд.

Если игрок во время игры добывает дополнительные маршруты, то он должен взять 4 новых карты маршрутов, из которых обязан оставить на руках минимум одну. Затем игрок должен поместить одну новую карту маршрута (из только что взятых) в командный держатель, а остальные (если таковые имеются) оставить себе, не раскрывая их никому.

Сброшенные карты маршрутов возвращаются под низ стопки маршрутов как и в оригинальной игре.

### Показ дополнительных маршрутов

Во время игры игрок может потратить ход на то, чтобы добавить 2 карты маршрутов с руки в командный держатель для того, чтобы показать их члену своей команды. В этот ход игрок более не может совершать никаких действий.

### Двойные и тройные пути

Только при игре вчетвером, если одна из веток двойного пути построена, то вторая становится недоступной для строительства до конца игры. **Исключение:** Обе ветки двойного пути Hong Kong - Canton доступны для строительства при любом числе игроков.

Карта «Азия» также содержит несколько тройных путей. При игре вчетвером только 2 ветки из 3-х доступны для строительства. При этом игроки одной и той же команды могут построить обе эти ветки, блокируя таким образом путь для других команд.

### Туннели

В «Азии» туннели строятся так же, как и в оригинальной игре «Билет на поезд. Европа» с той лишь разницей, что в Гималаях игрок тянет от 4 до 6 карт (вместо 3).

Туннели - это специальные пути, обозначенные черной окантовкой вокруг отрезков пути. Во время строительства туннеля игрок должен предъявить нужное количество карт вагонов правильного цвета, а затем вытянуть из закрытой стопки карт вагонов столько карт, сколько отмечено цифрой на пути с туннелем. Если одна или более карт вагонов (включая локомотивы) совпали по цвету с использованными при строительстве, игрок обязан предъявить дополнительное количество карт того же цвета с руки (включая локомотивы), чтобы завершить строительство. Если у игрока нет нужных карт или он не хочет их использовать, строительство туннеля отменяется, и карты вагонов игрока возвращаются ему в руку, открытые карты из стопки идут в отбой.

#### Знайте, что по отношению к туннелям:

- ◆ Локомотивы заменяют карту вагона любого цвета. Вытянутый из стопки локомотив вынуждает использовать дополнительную карту вагона нужного цвета либо локомотив.
- ◆ Если игрок при строительстве туннеля использует только локомотивы, то и совпадения считаются только с вытянутыми из стопки локомотивами. При этом для завершения строительства подходят только дополнительные карты локомотивов с руки.
- ◆ В редких случаях, если в стопке закрытых карт вагонов нет нужного количества карт (все карты на руках), игрок тянет только те карты, что есть. Либо строит туннель вовсе без подтверждения, если карт в стопке вообще нет.

### Окончание игры

Если общее количество вагончиков одной из команд составляет 4 или менее вагонов, то происходит последний круг ходов, включая ходы этой команды. По окончании игры команды подсчитывают свои финальные результаты.

10-очковый бонус «Азиатский экспресс» достается команде с наибольшим непрерывным маршрутом. 10-очковый бонус «Великий путешественник» достается команде, которая завершила наибольшее количество карт маршрутов. При равенстве команд в отношении бонусов обе команды получают бонусные очки.

Побеждает команда набравшая наибольшее количество очков.

При равенстве очков побеждает команда, завершившая наибольшее количество карт маршрутов. Если и тут получается равенство, то побеждает команда с самым длинным маршрутом.