

Игра Алана Р. Муна

GREAT FALLS



TICKET TO RIDE®

ДИКИЙ ЗАПАД

«Дикий Запад» — дополнительная карта для игры Ticket to Ride, на которой вы сможете развить собственную железнодорожную сеть, начиная с родного города и распространяя своё влияние по Дикому Западу. И кто знает? Может, именно вы раскроете секрет таинственного Розуэлльского инцидента...

В этих правилах описаны изменения, относящиеся к карте «Дикий Запад». Предполагается, что вы уже знакомы с правилами базовой игры Ticket to Ride. Это дополнение рассчитано на 2–6 игроков.

В игре с 4, 5 и 6 игроками можно занять все части двойных или тройных перегонов, но только вагонами разных игроков (один и тот же игрок не вправе занять более одного перегона между городами). В игре вдвоём или троём каждый двойной или тройной перегон может быть пройден только единожды. Если игрок займёт своими вагончиками один из перегонов между двумя городами, то его соперник уже не сможет пройти другие перегоны между теми же городами.

Для игры в это дополнение на каждого игрока вам нужны 40 пластиковых вагончиков (вместо обычных 45), 1 маркер подсчёта очков и карты составов, взятые из базовой игры Ticket to Ride или «Ticket to Ride: Европа». Помимо этого, вам понадобятся новые компоненты, указанные ниже.

Новые компоненты

- ♦ 50 карт маршрутов
- ♦ 2 карты-бонуса (двусторонние, выберите соответствующую полю сторону)
- ♦ 40 белых пластиковых вагончиков (в наборе вагончиков есть запасные, уберите их до начала игры)
- ♦ 18 фишек городов (3 на каждого игрока)
- ♦ Фишка пришельца Элвина

Изменения в подготовке к игре

- ♦ Раздайте всем игрокам по 5 карт маршрутов. Из полученных карт каждый игрок обязан оставить как минимум 3. Перемешайте все маршруты, от которых отказались игроки, и верните их под низ колоды рубашкой вверх.
- ♦ Выдайте всем игрокам по 3 фишки городов подходящего цвета.

- ♦ После выбора карт маршрутов, начиная с игрока, который будет ходить последним, и далее против часовой стрелки, каждый игрок выбирает свой родной город и кладёт на него одну из своих фишек города. Выбирайте свой родной город с умом, так как вы сможете распространять свою железнодорожную сеть только из этого города.

Особые правила

В свой ход вы должны выполнить одно из трёх действий:

1. Обновление парка

Обновление парка проходит по тем же правилам, что и в базовой игре.

2. Прохождение перегона

Первый перегон, который вы пройдёте, должен идти от вашего родного города. Каждый следующий пройденный вами перегон должен соединяться либо с вашим родным городом, либо с городом, который уже соединён с вашей железнодорожной сетью.



Ваш родной город — Солт-Лейк-Сити. Первым вы проходите перегон из Солт-Лейк-Сити в Грин-Ривер. Следующий пройденный вами перегон должен соединяться либо с Солт-Лейк-Сити, либо с Грин-Ривер. Вы решаете пройти перегон Грин-Ривер — Шайенн. Следующий пройденный вами перегон должен соединяться с Солт-Лейк-Сити, Грин-Ривер или Шайенн и так далее.

После прохождения перегона вы можете сыграть две карты одного цвета (можно заменить одну или обе карты локомотивами), чтобы поставить одну из своих фишек городов на любой из двух городов, которые соединяет только что пройденный перегон.

В каждом городе может находиться только одна фишка города, поэтому два игрока не могут контролировать один и тот же город.

Примечание: фишка города выставляется в конце вашего хода, после прохождения перегона, получения за него очков и действий с Элвином (см. правила про него далее).

В связи с тем, что у игроков есть всего по 3 фишки города, каждый игрок может контролировать максимум 3 города. Поставив фишку города на поле, вы больше не сможете её переместить. Как обычно, игрок, прошедший перегон, получает за него очки, при условии что ни один из связанных с этим перегонем городов не контролируется другим игроком. В противном случае очки за пройденный перегон получает владелец фишки города, а не игрок, прошедший перегон. Конечно, если вы прошли перегон, связанный с одной из ваших фишек города, то очки за перегон получаете именно вы.



Если оба связанных с перегонем города контролируются разными игроками, то оба игрока получают очки за прохождение этого перегона. Если один и тот же игрок контролирует оба города, то он получает очки за перегон дважды.

Паромы

Паромы — это особые серые перегоны, соединяющие города через водные преграды. Паромную переправу можно отличить по символу локомотива, которым отмечено как минимум одно звено перегона. Чтобы пройти паромную переправу, игрок должен сыграть по карте локомотива за каждое звено перегона с символом локомотива, а также нужное число составов одинакового цвета за остальные звенья. Карты составов можно заменять локомотивами.

Создатели дополнения

Разработчик: Алан Р. Мун. **Иллюстрации:** Жюльен Дельваль.

Графический дизайн: Сириль Дожан. **Тестировщики:** Джанет Е. Мун, Бобби Уэст, Марта Гарсия Мурильо и Йен Макиннес, Эшли Солтис, Тони Солтис, Эмили Лоусон Хэтч и Райан Хэтч, Алисия Зарет и Джонатан Йост, Тамара Ллойд, Кэйси Джонсон, Лиди Тюдал.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and Ticket to Ride France are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights ©2004-2025 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Виталий Терехов

Переводчик: Алиса Литвиненко

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дмитрий Ворон

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Александр Ильин

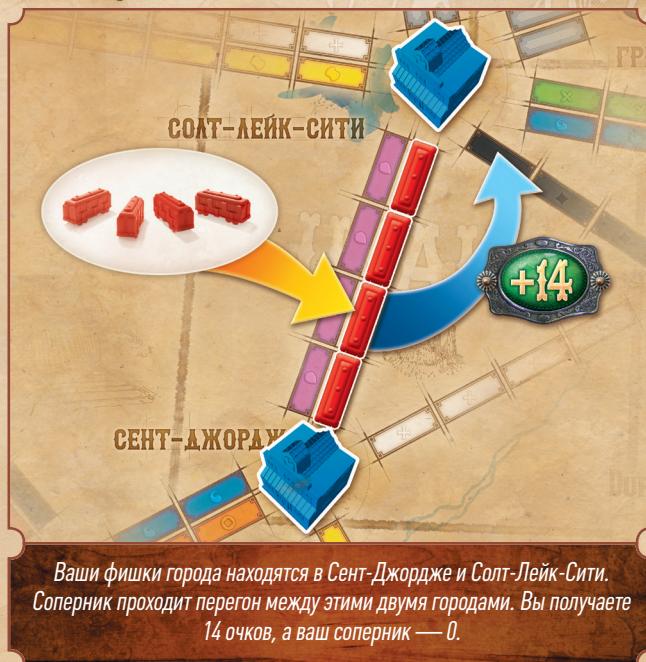
Русское издание: ООО «Мир Хобби»

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. © 2025 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены. Версия правил 1.0 hobbyworld.ru



3. Выбор новых целей

Игрок берёт из колоды маршрутов 4 верхние карты. Он обязан оставить себе хотя бы 1 из взятых карт, но может взять и 2, и 3, и все 4 маршрута, если сочтёт нужным. Все маршруты, от которых он отказывается, игрок возвращает под низ колоды рубашкой вверх.

Конец игры

Игрок, которому удалось пройти наибольшее количество маршрутов, получает карту-бонус «Путешественник» и 15 дополнительных очков. Если таких игроков несколько, каждый из претендентов получает 15 дополнительных очков.

Вариант игры: пришелец Элвин

Вы можете использовать вместо фишки фигурку Элвина из дополнения «Alvin & Dexter», если оно у вас есть.

В начале игры Элвин находится в Розуэлле.

Ни один игрок не может начать игру в Розуэлле, и никто не может поставить там свою фишку города во время игры.

Первый игрок, прошедший перегон в Розуэлл, ловит Элвина и немедленно получает за это 10 дополнительных очков. Затем он должен переместить Элвина в любой город под своим контролем (например, в свой родной город).

Когда другой игрок проходит перегон в город, где находится Элвин, он ловит его и получает за это 10 дополнительных очков. Затем он должен переместить Элвина в любой город под своим контролем. Это продолжается на протяжении всей игры.

В конце партии игрок, под контролем которого находится Элвин, получает карту-бонус «Элвин» и 10 дополнительных очков.