

TTR: Rails and Sails

Внимание! Набор компонентов для старта каждого типа игры (WORLD MAP или GREAT LAKES) в TTR: Rails and Sails различен. Пожалуйста, проверяйте и набирайте компоненты (особенно вагоны и паромы) в соответствии со списком, приведённым в начале каждого буклета с правилами.

GREAT LAKES

Подготовка к игре

1) 1 карта великих озер

2) 158 карт, включая:

- 80 карт вагонов (по 11 каждого цвета: пурпурный, желтый, зеленый, красный, черный, белый + 14 Wild-карт (паровоз или паром))

- 60 карт паромов (24 одиночных паромов, по 4 каждого цвета: пурпурный, желтый, зеленый, красный, черный, белый + 36 двойных паромов, по 4 каждого цвета: пурпурный, желтый, зеленый, красный, черный, белый)

3) 55 карт маршрутов

4) 165 маркеров-вагонов игроков (по 33 соответствующего цвета для каждого цвета: красный, желтый, зеленый, синий, черный)

5) 160 маркеров-паромов (по 32 соответствующего цвета для каждого цвета)

6) 15 маркеров-Гаваней (по 3 соответствующего цвета для каждого цвета)

7) 5 маркеров очков (по 1 соответствующего цвета для каждого цвета)

Каждому игроку перед началом игры раздается по 2 карты вагонов и по 2 карт паромов.

Оставшиеся колоды вагонов и паромов кладутся на стол рядом друг с другом. В «открытую» рядом с ними выкладываются по три карты из каждой колоды.

Каждому игроку раздается по 5 карт маршрутов, из которых он должен оставить у себя на руках не менее 3. Сброшенные игроками карты маршрутов складываются под низ колоды маршрутов.

Каждый игрок оставляет у себя на руках по 33 маркера вагонов и по 32 маркера паромов. После того, как игрок выбрал стартовые маршруты, он ОБЯЗАН сбросить в коробку 15 маркеров, оставив у себя на руках маркеры паромов и вагонов ОБЩИМ числом 50 (например, 25 маркеров-вагонов и 25 маркеров-паромов).

Для начинающих игроков рекомендуют на старте иметь 27 маркера-вагона и 23 маркера-парома. Это не является обязательным, и вы по желанию можете иметь как 33 маркера-вагона, так и 32 маркера-парома.

Также каждому игроку раздаются 3 маркера-Гавани

Получение очков

Очки в **TTR: Rails and Sails** получают следующими путями:

- Прокладка перегона между двумя городами на карте
- Успешное выполнение карт-маршрутов
- Постройка Гаваней и получение за них дополнительных бонусов

Порядок игры

Первым ходит игрок, который последний раз путешествовал.

В процессе игры, участник в свой ход может сделать следующие действия:

- 1) **Взять две карты вагонов или паромов** (за исключением Wild-карт в открытую – «Паровоз/паром» в таком случае берется только 1).
- 2) **Построить перегон** (отдав ведущему необходимое количество карт вагонов или паромов, после чего выставить свои маркеры вагонов или паромов по выбранному перегону).
- 3) **Взять новые карты маршрутов из колоды**. Берется 4 карты маршрутов, игрок **ОБЯЗАН** оставить как минимум 1 карту.
- 4) **Построить Гавань** в городе, в который заходит хотя бы один его перегон.
- 5) **Поменять маркеры** в соответствии со своими нуждами (сбросить в коробку несколько маркеров вагонов, например, и взять столько же маркеров паромов, и наоборот).

Pastor – Aleksandr Potemkin

Взятие карт

Карты вагонов и паромов лежат в своих колодах. Каждая карта имеет свой цвет (красный, желтый, зеленый, белый, черный, пурпурный), в соответствии с цветами перегонов, проложенных на карте между городами.



Карта вагонов



Карта паромов

В свой ход игрок может взять две карты втемную (из колоды паромов, вагонов или из каждой колоды по одной карте), одну карту в открытую и одну в темную или две карты в открытую. Если игрок взял карту в открытую, то он **НЕМЕДЛЕННО** должен доложить на стол карты в открытую из **ЛЮБОЙ** колоды по своему выбору. (т.е. **взять можно карту из паромной колоды, а положить в**

открытую из вагонной). Таким образом, на столе в открытую ВСЕГДА должны лежать 6 карт в различном сочетании: 6 карт паромов или вагонов, 5 карт одного типа и 1 другого, 4 карты одного типа и 2 другого или по 3 карты каждого типа (как в начале игры).

Если игрок берет Wild-карту (паровоз/паром) в открытую, то в этот ход он уже не сможет взять ещё карт ни в открытую, ни в темную. Если на столе в любом сочетании оказываются три Wild-карты в открытую, то ВСЕ шесть карт немедленно сбрасываются к использованным картам своего типа.

Если любая колода опустела, то использованные карты того же типа должны быть немедленно тщательно замешаны и добавлены на стол.

В редком случае, когда колода полностью опустела (все карты на руках у игроков), то текущий игрок не может взять карту, а обязан совершить другое действие.

Wild-карты. Это карты многоцветные карты вагонов/паровозов (на них изображены сразу оба этих средства передвижения). Эти карты могут быть сыграны как за любую карту вагонов (любого цвета), так и за любую карту паромов (любого цвета) при постройке перегона.



Pastor - А itemkin

Wild-карта

Если игрок решается взять карту этого типа в открытую, то в свой ход он может взять только лишь одну эту карту (и НИКАКУЮ ещё). Если игрок взял со стола карту вагонов, а вновь открытой картой оказалась Wild-карта, то взять её он не сможет и должен либо брать другую карту в открытую, либо в темную.

Однако, если игрок достаточно удачлив и вытащил Wild-карту в темную, то он может взять ещё одну карту, в соответствии с правилами, приведенными выше.

Примечание: Wild-карты могут использоваться при постройке Гаваней (см. соответствующий раздел).

Постройка перегона

Перегоны с прямоугольными отрезками могут быть построены только с помощью карт-вагонов и маркеров-вагонов.

Перегоны с овальными отрезками могут быть построены только с помощью карт-паромов и маркеров-паромов.

Каждый перегон требует только один определенный вид маркеров (или паромы, или вагоны).



«Вагонный» перегон



«Паромный» перегон

Чтобы построить перегон, игрок обязан заплатить нужное число карт со своей руки в соответствии с количеством отрезков на перегоне. Карты должны быть одинакового цвета и типа, а также соответствовать заявленному типу перегона (вагоны или паромы).

Например, если вы прокладываете перегон красного цвета по суше, то все ваши карты должны быть вагонами красного цвета, а если вы прокладываете перегон белого цвета по морю, то все ваши карты должны быть паромами белого цвета. Перегоны серого цвета могут быть проложены с использованием карт ОДНОГО цвета на выбор игрока (все зеленые, все черные и т.п.)

При этом, естественно, в любом из вышеприведенных случаев вы можете использовать Wild-карты, как «заменитель» недостающих карт.

Примечание: Некоторые карты паромов имеют двойное изображение корабля (Двойной Паром). Это означает, что вы можете использовать такую карту как две обычные при прокладке морского маршрута. Т.е. вы выкладываете на перегон два маркера парома за каждую такую карту.

Например, вы прокладываете водный перегон из пяти паромов. В таком случае вы можете заплатить за него двумя картами Двойного Парома и одной обычной картой парома или тремя картами Двойного Парома. (При этом, естественно, вы выкладываете на карту то число маркеров паромов, которое заявлено в перегоне). Для нашего примера это число равно пяти.



Двойной паром

После оплаты игрок выставляет на перегон на игровом поле соответствующее число маркеров-вагонов или маркеров-паромов. Все использованные карты сбрасываются, значение очков игрока изменяется в соответствии со стоимостью перегона (необходимо передвинуть маркер очков на нужную величину).



Постройка «Вагонного» перегона: Елена, играющая синими маркерами, заплатила за перегон Саус Бэнд - Тоledo, состоящий из трех пурпурных отрезков, три пурпурные карты вагонов (каждую из них она могла заменить на Wild-карту).

Pastor - mkin



Постройка «паромного» перегона: Ирина, играющая красными маркерами, заплатила за перегон Торонто - Кингстон, состоящий из четырех отрезков, две карты белых Двойных Паромов. (Она могла заплатить также другими комбинациями, карт: один Двойной Паром и два одиночных парома, четыре одиночных парома, а также имела возможность менять любой одиночный паром на Wild-карту).

Игрок может построить ЛЮБОЙ НЕЗАНЯТЫЙ перегон на карте (даже не связанный с уже занятыми этим игроком перегонами). В свой ход игрок может построить только ОДИН перегон.

Двойные перегоны. Как и во многих других играх серии на этой карте присутствуют двойные параллельные перегоны, которые соединяют два города. Каждый игрок может соединить эти два города только по одному перегону из пары (но не по двум).

Примечание: При игре вдвоем или втроем только один из двух параллельных перегонов может использоваться. Если один игрок поставил на любой из таких перегонов свои маркеры вагонов или паровозов, то второй перегон считается недоступным для других игроков.



Двойной перегон

Взятие карт маршрутов

В свой ход игрок может взять дополнительные карты маршрутов. Для этого он берет четыре верхние карты из колоды маршрутов. Если в колоде меньше четырех карт маршрутов, то игрок берет только оставшиеся карты.

Игрок ОБЯЗАН оставить хотя бы один маршрут из четырех взятых, оставшиеся карты маршрутов помещаются в низ колоды маршрутов.

Все вытянутые маршруты (в начале и по ходу игры) остаются на руках до окончания партии и не могут быть сброшены.

Указанные на картах маршрутов два города представляют собой цели поездки для игрока. Игрок должен соединить эти города любым непрерывным способом, используя маркеры вагонов и/или паромов в любом сочетании, проложенных по перегонам, которые расположены на игровой карте.

Если игрок на конец партии проложил маршрут, указанный на карте, то он получает то количество очков, которое указано на карте маршрутов.

Если на конец партии маршрут не завершен, то игрок теряет количество очков равное стоимости маршрута на карте.

Карты маршрутов, взятые игроком во время всей партии, обязаны храниться в секрете от других игроков на протяжении всей партии, до момента финального подсчета очков.



Постройка Гавани

Гавани могут быть построены только в городах, отмеченных символом якоря (Порты).

Гавань строится только в том городе, куда доходит ХОТЯ БЫ ОДИН перегон игрока (по

воде или по суше). В каждом городе может быть только ОДНА Гавань (два игрока не могут поставить одновременно две Гавани в одном городе).

Для того, чтобы построить Гавань, игрок должен заплатить две карты вагонов и две карты паромов. Все четыре карты должны быть одного цвета и иметь символ Гавани («Якорь»).

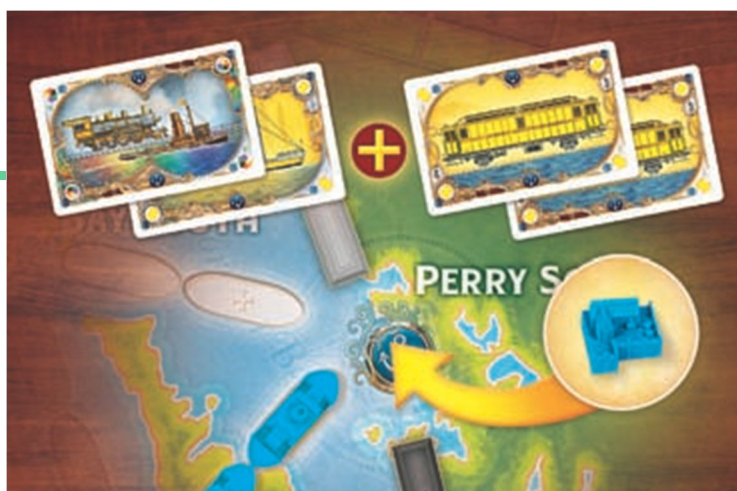
Wild-карты могут быть использованы для замены ЛЮБОЙ из недостающих карт (вагонов или паромов).

Символ Гавани («Якорь») имеется только на 4-х картах одного цвета в каждой колоде вагонов или паромов (все карты одиночных паромов).



Символ Гавани («Якорь»), расположен в центральной части карт вагонов или паромов

Pastor — mkin



Например, постройка Гавани в Перри Саунд: Сергей заплатил за неё 2 карты желтых вагонов и 1 карту желтого паромов + 1 Wild-карту (вместо недостающей желтой карты паромов).

В конце игры при подсчете очков игрок получает следующие бонусы за КАЖДУЮ Гавань:

- 10 очков за один законченный маршрут из Гавани (начинающийся или заканчивающийся в ней)
- 20 очков за два законченных маршрута из Гавани (начинающихся или заканчивающихся в ней)
- 30 очков за три и более законченных маршрута из Гавани (начинающихся или заканчивающихся в ней)

Если игрок сумел выставить несколько Гаваней на игровое поле, то он получает бонусы за КАЖДУЮ из них.

Игрок может не ставить Гавани вообще, однако в таком случае при финальном подсчете очков он получит -4 очка за КАЖДУЮ непостроенную Гавань.



Например, на конец игры Григорий имеет 3 завершенных маршрута:

- Pastor - Aleksandr Potemkin
- 1) Чикаго - Тимминс
 - 2) Чикаго - Монреаль
 - 3) Монреаль – Нью-Йорк

А также он построил 2 Гавани в Монреале и Чикаго, соответственно.

Таким образом, Григорий получает 20 очков за два выполненных маршрута из Чикаго и 20 очков за два выполненных маршрута из Монреаля.

Замена маркеров

В процессе игры игроку может не хватать маркеров определенного типа (вагонов или паромов). Тогда в свой ход, вместо других действий он может заменить маркеры одного типа на маркеры другого типа из тех, что были отложены в коробку после взятия первых карт маршрутов в начале игры.

Игрок теряет по 1 очку за каждый обменянный в процессе игры маркер. Игрок может менять маркеры в процессе игры столько раз, сколько он захочет, однако только если маркеры нужного ему типа лежат в коробке (сбросе).



Например, у Валентины на руках в начале игры было 27 маркеров-вагонов и 23 маркера-парома (в коробку (сброс) в начале игры она отправила 6 маркеров-вагонов и 9 маркеров-паромов,

соответственно), в процессе игры ей понадобились ещё 2 маркера вагонов. В свой ход она положила (сбросила) в коробку 2 маркера-парома и взяла оттуда 2 маркера-вагона. Таким образом, общее число маркеров на руках и на игровом поле у Валентины осталось равно 60. Также Валентина за эту операцию потеряла 2 очка.

Конец игры

Игра заканчивается в тот момент, когда у какого-то из игроков на руках остается **ШЕСТЬ (6) или меньше** маркеров любого типа. После этого момента КАЖДЫЙ из участников (включая того, кто объявил окончание игры, т.к. имеет мало маркеров на руках) имеет право совершить **ДВА (2) хода**. После чего игра заканчивается, и игроки начинают подсчет очков.

1		1
2		2
3		4
4		7
5		10
6		15
7		18
8		21
9		27

1) Сначала проверяются все перегоны на столе, их стоимость суммируется (если это не сделано в процессе игры).

2) Проверяются все минусы, затраченные игроками на замену маркеров в процессе игры (рекомендуем вести отдельные записи для этого).

3) Подсчитывается стоимость выполненных маршрутов (плюсуется к общей сумме игрока) и невыполненных маршрутов (вычитается из

общей суммы игрока).

4) Подсчитываются бонусы за использованные Гавани (плюсуются к общей сумме игрока) и минусы за неиспользованные Гавани (вычитаются из общей суммы игрока).

Расчет итоговой суммы

CALCULATING FINAL SCORE

The diagram illustrates the calculation of the final score. It shows a sequence of additions and subtractions: Current Score (31) + Points for Tickets (18) + Harbors (4) - 4 Points per Unbuilt Harbor = Final Score (50).

Итоговая сумма и является финальной, которая позволяет определить победителя игры!