

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.

WORLD MAP

Подготовка к игре

1) 1 карта мира

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) 65 карт маршрутов

4) 125 маркеров-вагонов игроков (по 25 соответствующего цвета для каждого цвета: красный, желтый, зеленый, синий, черный)

5) 250 маркеров-паромов (по 50 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 3 карты вагонов и по 7 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 25 маркеров вагонов и по 50 маркеров 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 60 (например, 25 маркеров-вагонов и 35 маркеров-паромов).

Для начинающих игроков рекомендуют на старте иметь 20 маркеров-вагонов и 40 маркеров-паромов. Это не является обязательным, и вы по желанию можете иметь как 25 маркеров-вагонов, так и 50 паромов.

Также каждому игроку раздаются 3 маркера-Гавани

Pastor - Aleksandr Potemkin

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 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 stemkin

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 втемную.

Однако, если игрок достаточно удачлив и вытащил Wild-карту втемную, 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

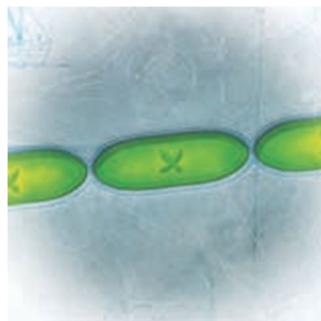
Перегоны с прямоугольными отрезками могут быть построены только с помощью карт-вагонов и маркеров-вагонов.

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.

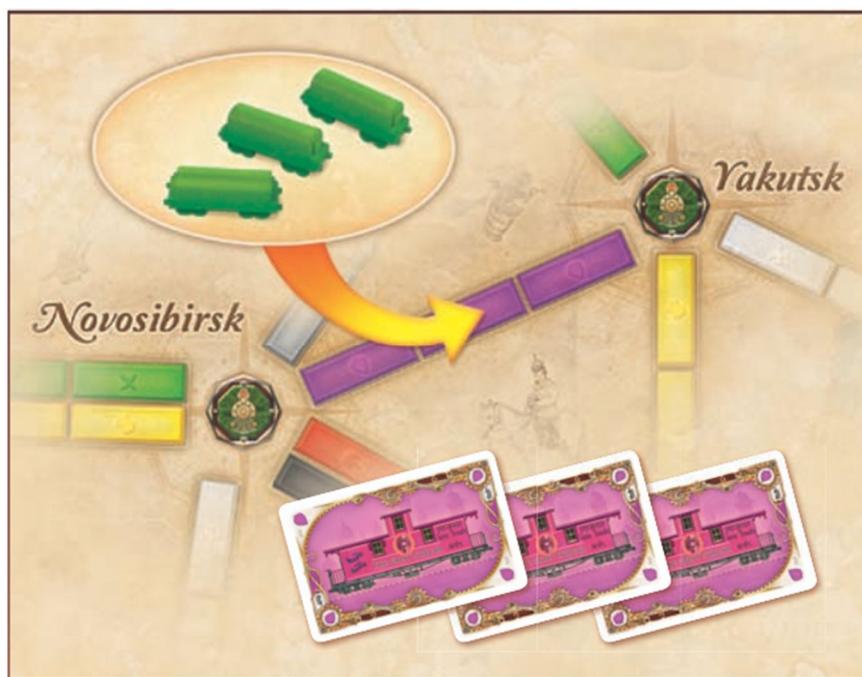
Примечание: Некоторые карты паромов имеют двойное изображение корабля (Двойной Паром). Это означает, что вы можете использовать такую карту как две обычные при прокладке морского маршрута. Т.е. вы выкладываете на перегон два маркера парома за каждую такую карту.

Например, вы прокладываете морской 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: Михаил, играющий зелеными маркерами, заплатил за перегон Новосибирск-Якутск, состоящий из трех пурпурных отрезков, три пурпурные карты вагонов (каждую из них он мог заменить на Wild-карту).

Pasto



kin

Постройка «паромного» перегона: Елена, играющая синими маркерами, заплатила за перегон Дар-Эс-Салам – Мумбаи, 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.

Парные перегоны. Некоторые перегоны помечены специальным «Парным» знаком. Этот символ указывает на то, что в данном случае поезд идет по очень сложному ландшафту. **Чтобы построить в этом случае перегон, вы обязаны заплатить за каждый отрезок пути по две карты вагонов одинакового цвета** (вы можете использовать любой цвет, и вы можете не использовать один и тот же цвет для всех прямоугольников в маршруте). Wild-карты могут быть использованы только как часть любой пары.



Парный перегон и принцип оплаты

*например, вы прокладываете перегон Luanda – Dar-Es-Salam, состоящий из двух отрезков. В этом случае вы должны заплатить 4 карты вагонов: 2 одного цвета и 2 другого цвета, естественно, что в этом случае можно использовать Wild-карты в качестве замены карт вагонов любого цвета по желанию игрока.

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.

Важное примечание: на карте мира западная часть карты (западнее Американских континентов) соединена с восточной частью карты (восточнее Японии и Австралии) с помощью тихоокеанских паромных перегонов. Каждый из таких перегонов помечен на обеих частях карты – из какого города / в какой город он проложен. Таким образом, всегда существует возможность попасть из Западного полушария в Восточное (планета всё-таки круглая).

Маршруты-Путешествия. Маршруты-Путешествия – это восемь специфичных карт маршрутов. Они отличаются тем, что на них указано более двух городов и три цифровых значения.

Если игрок прокладывает перегоны на маршруте в том порядке, который указан в карте маршрута (и при этом соединяет все города, указанные в маршруте), то он получает максимальное значение очков, указанных на карте при подсчете очков.

Если игрок прокладывает перегоны на маршруте в не том порядке, который указан в карте маршрута (но при этом соединяет все города, указанные в маршруте), то он получает второе количество очков, указанных на карте при подсчете очков.

Если игрок не смог соединить города, указанные в Маршруте-Путешествии, то он получает штраф, указанный в правом нижнем углу карты.

Pastor – Aleksandr Potemkin



Например: Маршрут-Путешествие Мурманск-Тикси-Новосибирск-Якутск-Петропавловск. Если Андрей соединит все города в нужной последовательности, то он получит 30 очков. Если Юля проложит перегон «Мурманск-Тикси» и, тем самым, не позволит Андрею соединить эти города в последовательности, указанной на карте, но Андрей всё же сможет закончить этот Маршрут-Путешествие, соединив все города, то Андрей получит 20 очков. Если же Андрей вообще не сможет закончить этот маршрут, то он получит -36 очков при финальном подсчете.

Pastor - Aleksandr Potemkin

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 морю 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



Например, постройка Гавани в Лиме: Александр 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:

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

Маршруты-Путешествия могут проходить через Гавань (не первым или последним городом в списке). За каждое такое прохождение через Гавань – бонус суммируется как и от обычного маршрута.

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.



Pa Andr Potemkin

Например, на конец игры Егор имеет 4 завершенных маршрута (включая маршрут-путешествие):

- 1) Лагос – Луанда - Дар-Эс-Салам – Джибути
- 2) Гамбург – Дар-Эс-Салам
- 3) Буэнос-Айрес – Манила
- 4) Буэнос-Айрес – Сидней

А также он построил 2 Гавани в Дар-Эс-Саламе и Буэнос-Айресе, соответственно.

Таким образом, Егор получает 30 очков за два выполненных маршрута из Дар-Эс-Салама и 30 очков за два выполненных маршрута из Буэнос-Айреса.

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 обменный 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 Наташи на руках в начале игры было 20 маркеров-вагонов и 40 маркеров-паромов (в коробку (сброс) в начале игры она отправила 5 маркеров-вагонов и 10 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 Наташи осталось равно 60. Также Наташа 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.

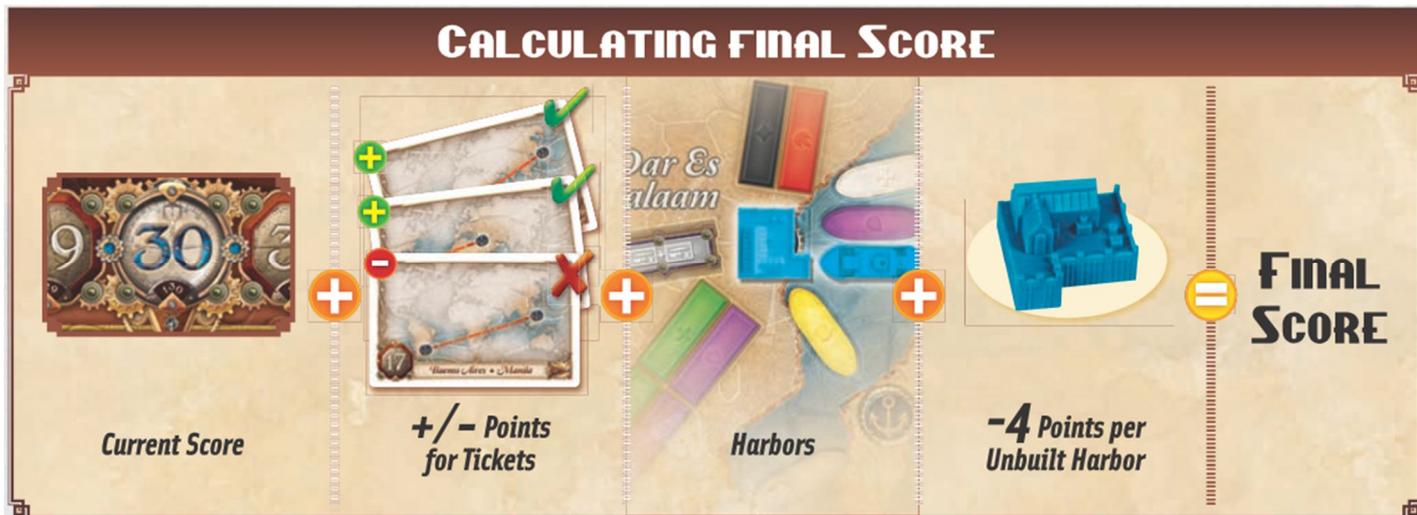
- 1) Сначала проверяются все перегоны на столе, их стоимость суммируется (если это не сделано в процессе игры).

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

- 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).

Pastor - Aleksandr Potemkin

CALCULATING FINAL SCORE



Current Score 30

+/- Points for Tickets

Harbors

-4 Points per Unbuilt Harbor

FINAL SCORE

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