

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE[®]

THE HEART OF AFRICA

СЕРДЦЕ АФРИКИ

Добро пожаловать в Сердце Африки! Это дополнение для настольной игры Ticket to Ride™ приглашает вас исследовать Чёрный континент вместе с неутомимыми путешественниками, миссионерами и авантюристами!

для 2–5 игроков
от 8 лет
30–60 минут

MAP COLLECTION
+3+
DAYS OF
WONDER

Настольная игра
Алана Р. Муна

Здесь описаны не полные правила игры, а только изменения и дополнения, действующие при игре на карте Сердца Африки. Предполагается, что игроки уже знакомы с базовыми правилами Ticket to Ride™.

«Ticket to Ride™. Сердце Африки» — не самостоятельная настольная игра, а дополнение. В него входят следующие компоненты:

- игровое поле — карта Сердца Африки;
- 48 карт маршрутов;
- 45 карт ландшафтов
- 1 карта «Африканский путешественник».

Кроме того, вам понадобятся:

- для каждого игрока — свой комплект из 45 пластиковых вагончиков и маркера подсчёта очков одного цвета (их можно взять из оригинального Ticket to Ride™ или из игры «Ticket to Ride™. Европа»);
- 110 карт составов (из любой упомянутой игры или из дополнения USA 1910).

МАРШРУТЫ

В этом дополнении 48 карт маршрутов.

В начале партии каждый игрок получает 4 маршрута и должен оставить себе минимум 2 из них. В ходе игры всякий раз, когда игрок выбирает новые цели (берёт карты маршрутов), он тянет 4 маршрута из колоды и должен оставить себе хотя бы 1 из них.

Отвергнутые карты маршрутов (как в начале партии, так и в ходе игры) сбрасываются лицом вниз под колоду маршрутов, как и в обычной игре.



ЛАНДШАФТЫ

В этом дополнении впервые появляются карты ландшафтов. Всего таких карт 45 — по 15 каждого типа. Каждому типу ландшафта соответствует три цвета перегонов:

- пустыни и саванны — жёлтые, оранжевые и красные перегоны;
- джунгли и леса — фиолетовые, синие и зелёные перегоны;
- горы и утёсы — белые, чёрные и серые перегоны.



В начале партии перетасуйте колоду карт ландшафтов и сдайте каждому игроку по 1 карте из неё. Ещё 2 карты ландшафтов выложите в открытую рядом с полем, аналогично вскрытым картам составов. Оставшуюся колоду положите рядом с ними лицом вниз.

В отличие от карт маршрутов и составов, игроки всегда держат свои карты ландшафтов в открытую на столе перед собой, группируя их по типам. В любой момент игры все игроки должны видеть, какие карты ландшафтов и в каком количестве есть у каждого из них.

ОБНОВЛЕНИЕ ПАРКА

В ходе игры всякий раз, когда игрок обновляет парк (берёт карты составов), он может взять карту ландшафта вместо карты составов. Иными словами, обновление парка позволяет взять либо 2 карты составов, либо 2 карты ландшафтов, либо 1 карту составов и 1 карту ландшафта. Обычное правило в отношении локомотивов остаётся в силе: взяв вскрытую карту локомотива, игрок лишается права на вторую карту в этот ход (будь то карта составов или ландшафта).

Взяв со стола вскрытую карту ландшафта, игрок тут же вскрывает из колоды ландшафтов верхнюю карту ей на замену (аналогично картам составов). Также игрок вправе взять карту ландшафта вслепую из колоды.

Взятые карты ландшафтов игрок кладёт перед собой в открытую.

ПЕРЕГОНЫ

Проходя перегон, игрок должен выложить с руки нужное число карт нужного цвета, как и в базовой игре. Кроме того, при этом он может дополнительно сыграть одну или две своих карты ландшафтов, чтобы удвоить свои очки за этот перегон. Для этого:

- тип этих карт ландшафта должен соответствовать цвету перегона, и
- у игрока должно быть не меньше карт данного ландшафта, чем у любого соперника.

Сколько карт ландшафтов надо сыграть для удвоения очков, зависит от длины перегона:

- 1, 2 или 3 звена — 1 карта ландшафта нужного типа;
- 4, 5 или 6 звеньев — 2 карты ландшафтов нужного типа.

Даже если игрок удвоил свои очки за пройденный перегон, он по-прежнему выставляет на каждое звено перегона по одному вагончику. Сыгранные карты ландшафтов сбрасываются. Если колода ландшафтов исчерпана, перетасуйте сброс и используйте его как колоду.

В конце партии оставшиеся у игроков карты ландшафтов не приносят никаких очков.

ДВОЙНЫЕ ПЕРЕГОНЫ

Как и в обычном Ticket to Ride™, некоторые пары городов соединены двойными перегонами. Если вы играете вчетвером или впятером, оба перегона, соединяющие пару городов, могут быть пройдены разными игроками (но не одним). В игре на двоих или на троих каждый двойной перегон может быть пройден только единожды: если один перегон между городами занят, другой перегон между теми же городами уже нельзя пройти никому из игроков.



Локомотивы вместо карт ландшафтов

В свой ход (и только в свой ход) игрок может сыграть один или несколько своих локомотивов как карты ландшафтов любого типа по своему выбору. При этом каждый локомотив может заменить либо карту вагона, либо карту ландшафта, но не то и другое сразу.

Все локомотивы, сыгранные вместо карт ландшафтов, немедленно уходят в сброс карт составов.



Джону не хватает одной карты горного ландшафта, чтобы сравняться по числу таких карт с Питером и получить удвоенные очки за перегон. В дополнение к трём чёрным вагонам Джон играет с руки локомотив и объявляет, что это карта горного ландшафта. Теперь и у него, и у Питера по 2 горные карты, и Джон вправе удвоить очки за перегон. Джон выставляет свои вагончики и получает $4 \times 2 = 8$ очков. Карты вагонов, а также локомотив, использованный как карта ландшафта, уходят в сброс.

МАДАГАСКАР И ДРУГИЕ СТРАНЫ

Мадагаскар представлен на поле двумя городами. Чтобы пройти маршрут на Магадаскар, достаточно связать с другим концом маршрута любой из этих городов. Оба мадагаскарских города связывать не обязательно (хотя при желании вы можете проложить сквозную дорогу через Мадагаскар).

Перегоны, ведущие в другие страны — Нигерию, Чад, Судан, — тупиковые, они не связаны между собой. Иными словами, вы не можете соединить две точки маршрута «транзитом» через эти страны.

Игру тестировали

Janet Moon, Emilee Lawson Hatch, Ryan Hatch, Casey Johnson, Bree Oborn, Sandra Rotim, Susan & Frank Wimmer, Celia & Tony Soltis, Ian MacInnes, Martha Garcia-Murillo, Christine Biancheria, Susan Frietsche and Ken Drake.

Copyright © 2004-2013 Days of Wonder Days of Wonder, the Days of Wonder logo, Ticket to Ride, Ticket to Ride Europe and Ticket to Ride — Heart of Africa are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2004-2013 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.

КОНЕЦ ИГРЫ

Завершение игры и начисление очков за пройденные маршруты проходят по обычным правилам. Бонус «Африканский путешественник» (10 очков) присуждается тому из игроков, кто прошёл наибольшее количество маршрутов. Если несколько игроков прошли одинаково много маршрутов (больше, чем любой соперник), все они получают бонусные очки. Непройдённые маршруты на этот бонус не влияют.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

- ♦ При игре впартером игроки очень быстро занимают перегоны в центральной части поля. Если вам не нравятся напряжённые игры, ограничьтесь партией на четверых.
- ♦ Многие игроки предпочитают подсчитывать очки за перегоны не по факту прохождения, а в конце игры. Поскольку в Африке есть правило удвоения очков, здесь это не работает: вам надо отмечать очки на треке подсчёта сразу, как только пройдёте перегон. Советуем на всякий случай назначить одного из игроков счетоводом, чтобы он передвигал маркеры по треку или хотя бы напоминал вам, что это надо делать сразу.

