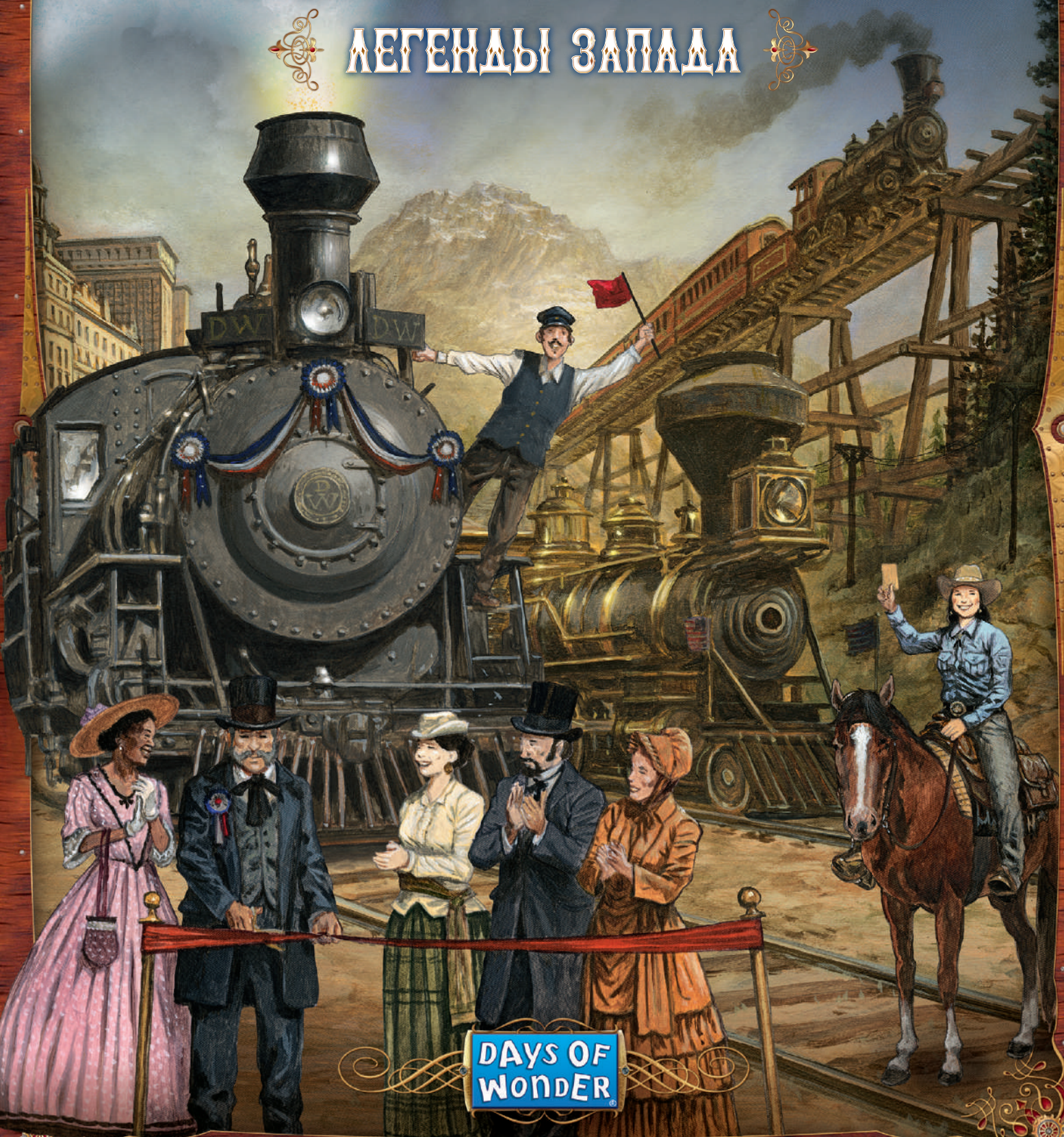


Роб Давбо · Мэтт Ликок · Алан Р. Мун

НАСЛЕДИЕ

TICKET TO RIDE®

ЛЕГЕНДЫ ЗАПАДА



DAYS OF
WONDER®

На дворе конец XIX века, и Америка переживает экономический бум. Новые железнодорожные компании конкурируют друг с другом и стремятся угодить растущему населению. Ведь всем нужно быстро перемещаться по стране — от государственных служащих до торговцев, которые везут продовольствие и промышленные товары. Это приводит к появлению комплексной сети железнодорожных магистралей.

Одним из молодых предпринимателей, успешно воплотивших мечту о соединении даже самых дальних уголков страны, стал Таддеус Ривз. Его компания в самые короткие сроки проложила железнодорожные пути от Атлантики до Миссисипи, обеспечив себе огромные прибыли и безоблачное будущее. Однако стремительно растущая империя Таддеуса немедленно привлекла внимание других безжалостных магнатов, только и ждущих подходящего момента, чтобы прибрать её к рукам.

Шли годы. Теперь и вы решили основать железнодорожную компанию и стать частью этой важной отрасли. Конечно, вам ещё многому предстоит научиться, но вы уже видите в блеске новеньких паровых двигателей невероятный коммерческий потенциал. Ваши экспрессы и скоростные магистрали, без сомнения, дадут вам фору в гонке за успехом перед другими компаниями-новичками.

Довольные собой, вы открываете газету и читаете свежие новости с Запада...

СОДЕРЖАНИЕ

| | | | |
|----------------------------|----|--------------------|----|
| Стартовые компоненты | 3 | Конец игры | 12 |
| Материалы кампании | 3 | Примечание авторов | 14 |
| Описание кампании | 4 | Создатели игры | 15 |
| Подготовка к каждой партии | 6 | Памятка | 16 |
| Цель игры | 8 | | |
| Ход игры | 8 | | |
| • Обновление парка | 8 | | |
| • Прохождение перегона | 8 | | |
| • Выбор новых целей | 11 | | |

СТАРТОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

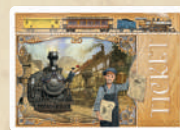
- 1 сборное игровое поле (в начале игры доступно 5 фрагментов)
- 136 иллюстрированных карт:



1 колода составов (90 карт: по 12 каждого цвета, 12 локомотивов, 6 газет)



1 колода маршрутов (33 карты)



- 280 пластиковых вагончиков (по 56 фишек синего, жёлтого, зелёного, чёрного и красного цветов)



- Монеты разного номинала в долларах



1 колода событий (7 карт) 5 карт бонусов компаний 1 карта служебного вагона

- 5 коробочек компаний (по 1 каждого цвета)



- Банковские квитанции

- 1 буклет правил

МАТЕРИАЛЫ КАМПАНИИ

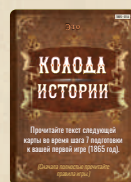
Не открывайте эти компоненты и не смотрите их содержимое, пока не получите соответствующие указания.



- 8 коробочек рубежей и 1 ящик с инструментами проводника



- 8 фрагментов рубежей



- 1 колода истории



- 77 открыток

ОПИСАНИЕ КАМПАНИИ

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

«Ticket to Ride: Легенды Запада» — это настольная игра с элементами механики наследия. Игроки будут продвигаться по сюжету кампании и изменять компоненты игры от партии к партии. Если вы уже играли в похожие игры, большая часть этого раздела покажется вам знакомой. Если же для вас это первый подобный опыт, внимательно прочитайте этот раздел от начала до конца, так как настольные игры такого типа сильно отличаются от остальных.

На протяжении 12 партий вы будете вносить необратимые изменения в игру: добавлять новые правила, компоненты, фрагменты игрового поля и так далее. В начале кампании большинство её элементов будут от вас скрыты. Не смотрите содержимое запечатанных компонентов (возьмите только стартовые), пока не получите соответствующие указания.

Каждая партия будет делиться на три этапа: начало, середина и конец. После подсчёта победных очков вы будете вносить в игру изменения на основе произошедшего в текущей партии. Затем вы будете, как обычно, убирать игру и её компоненты обратно в коробку.

Таким образом, следующую партию вы будете начинать уже с обновлёнными правилами и дополнительными игровыми компонентами, такими как новые карты, новые фрагменты игрового поля и так далее. Чёткие указания на картах помогут не запутаться, когда и каким образом следует добавить в игру тот или иной компонент.

Если вы забыли новое правило или неправильно применили эффект — ничего страшного. Исправьте ошибку, если это возможно, и продолжайте игру.

Важно

В коробке вы найдёте колоду карт истории. Не перемешивайте её и не читайте эти карты, пока не получите указание. Если по какой-то причине карты в этой колоде перемешались, попросите кого-то не участвующего в кампании расположить эти карты по порядку стороной, отмеченной номером с буквой А, вверх (1865-01А, 1865-02А, ...).

ХРАНЕНИЕ И УДАЛЕНИЕ КАРТ

Коробочка кампании предназначена для хранения различных компонентов и разделена на 6 отделов:

- ◆ «Карты составов» — здесь между партиями хранится колода составов.
- ◆ «Карты маршрутов» — здесь между партиями хранится колода маршрутов.
- ◆ «События» — здесь между партиями хранится колода событий.
- ◆ «Камера хранения» — здесь хранятся все остальные карты и компоненты, которые используются в каждой партии.
- ◆ «Почта» — здесь хранятся открытки. Не просматривайте их, пока не получите соответствующие указания.
- ◆ «Отдел недоставленных писем» — здесь хранятся все удалённые карты.

УДАЛЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ

В ходе игры вы будете получать указания удалить определённые компоненты. Это означает, что эти компоненты больше не будут использоваться. Удалённые карты помещайте в отдел недоставленных писем в коробочку кампании. Удалённые компоненты всех остальных типов просто убирайте в коробку с игрой. В большинстве случаев они навсегда выходят из игры, однако некоторые из них могут и вернуться.

ОТКРЫТКИ

На некоторых картах маршрутов встречаются символы с номерами, отсылающими к определённым открыткам. Что они означают, будет описано далее.



КОМПАНИИ

Каждый участник играет роль владельца железнодорожной компании, а его цель — последовательно расширять её от партии к партии, пока она не станет самой успешной транспортной компанией в США. У каждой компании есть своя собственная коробочка, разделённая на две части: **офис** и **сейф**. В офисе игроки будут хранить свои карты и жетоны между партиями. В начале каждой партии игроки будут доставать компоненты из офисов во время подготовки к игре. Второе отделение — запечатанный сейф с прорезью наверху. Все компоненты, помещённые игроками в сейфы, будут находиться там до конца кампании (12 партий), а затем с их помощью будет определён победитель. Чем больше компонентов будет в сейфе игрока, тем больше победных очков он получит.

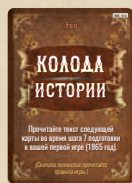
Сейф



Офис

КОЛОДА ИСТОРИИ

Колода истории свяжет отдельные партии в единую кампанию. В начале каждой партии во время шага 7 подготовки к игре раскройте верхнюю карту колоды истории и зачитайте её текст вслух. Продолжайте раскрывать и зачитывать карты истории, пока не доберётесь до карты с надписью «Пауза» или «Стоп», указывающей прекратить чтение. Убедитесь, что зачитали текст с обеих сторон раскрытых вами карт истории. Зачитав текст на карте с обеих сторон, можете удалить её из игры и поместить в отдел недоставленных писем, если правила не указывают немедленно ввести её в игру (например, если это новая карта события).



СОБЫТИЯ

В самом начале у вас есть колода из 7 карт событий. Они входят в игру, когда кто-либо из игроков берёт карту газеты из колоды составов. По ходу кампании вы будете открывать всё новые и новые горизонты игрового мира, а вместе с ними добавлять в колоду новые карты событий и удалять старые. Впервые встретившись с новой картой события, прочитайте её текст вслух, прежде чем добавить её в колоду событий.



ДЕНЬГИ

Помните, что вы управляете коммерческой компанией и ваша цель — заработать как можно больше денег (долларов), как в каждой отдельной партии, так и в ходе всей кампании. В конце игровой партии побеждает тот, кто заработал самую крупную сумму денег. Заработанные игроками во время партии монеты следует держать в открытую.



СКРЫТЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Игра содержит компоненты, скрытые от игроков в начале кампании. Продвигаясь по сюжету, вы будете раскрывать их и добавлять к уже введённым в игру компонентам. Скрытыми компонентами являются:

Фрагменты рубежей

В начале кампании вам будет доступна лишь восточная часть Северной Америки. По ходу сюжета вы будете добавлять к игровому полю дополнительные фрагменты, представляющие собой освоенные вами новые рубежи.



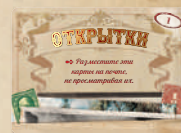
Коробочки рубежей

Игра также включает в себя ящичек с инструментами проводника и 8 коробочек рубежей, содержащих множество секретных компонентов: Великие равнины (Great Plains), Открытый простор (Open Range), Флорида (Florida), Пустоши (Badlands), Призрачные земли (Haunted Wastes), Сьерра-Мадре (Sierra-Madre), Каскадия (Cascadia) и Калифорния (California). Открывайте их, только когда получаете соответствующие указания. После того как вы открыли какую-либо коробочку, все игроки могут ознакомиться с её содержимым. С этого момента внутри нет никаких секретов.



Открытки

Время от времени игра будет указывать вам взять ту или иную открытку. Получив открытку, зачитайте текст с одной из её сторон вслух (на этой стороне будет соответствующее указание), а текст с другой стороны прочтите про себя и оставьте в секрете, пока не будут выполнены указанные там условия.



Как только условия с тайной стороны открытки оказываются выполнены, раскройте их другим игрокам и получите за их выполнение указанную награду.

Условия с открыток, полученных в конце текущей партии, нельзя выполнить до начала следующей партии. Условия с открыток, полученных в конце 12-й партии, выполнить нельзя.

НОВЫЕ ПРАВИЛА

Вы можете заметить, что в буклете правил много пустых мест. На них по ходу кампании вы будете помещать наклейки с новыми правилами. Некоторые из новых правил будут влиять на игру до самого конца кампании, тогда как другие будут действовать лишь на протяжении нескольких партий.

НЕОБЪЯСНИМО, НО ФАКТ

Также вы можете обнаружить, что некоторые карты составов отмечены загадочными символами вроде киров или черепов. А некоторые карты маршрутов окантованы разными цветами (или включают в себя различный игровой текст). Не обращайте на это внимания, пока игра не разъяснит вам, для чего всё это нужно.

По ходу кампании вы будете встречать открытки, в которых упоминаются правила, карты событий или места, которые вы ещё не успели обнаружить. В такие моменты не стоит переживать, что вы что-то упустили. Скорее всего, вы просто ещё не открыли соответствующую часть игрового мира.

ПЕРЕД ПЕРВОЙ ИГРОЙ

Внимательно ознакомьтесь с полным текстом игровых правил. Даже если у вас имеется большой опыт игры в Ticket to Ride, некоторые правила этой версии могут сильно отличаться от стандартных.

Отделите карты газет от карт составов.

Каждый игрок выбирает себе компанию, за которую он будет играть на протяжении всей игровой кампании. Возьмите коробочку компании соответствующего цвета и напишите на ней своё имя.

Возьмите с почты карты бонусов компаний и разложите по офисам компаний соответствующих цветов (находятся в передней части коробочки каждой компании). Возьмите с почты карту «Служебный вагон» (карту первого игрока) и передайте её случайному игроку.

Закончив знакомиться с правилами, начните подготовку к игре. Не забывайте обращаться к колоде истории, получая соответствующие указания (во время шага 7).



ПОДГОТОВКА К КАЖДОЙ ПАРТИИ

1. Соберите игровое поле. В начале кампании оно состоит из 5 фрагментов **A**. Продвигаясь по сюжету, вы будете расширять его и добавлять всё новые и новые фрагменты.

2. Каждый игрок берёт коробочку компании своего цвета и достаёт из неё содержимое офиса (но не сейфа!) **B**. В начале вашей первой игровой партии в каждом офисе компании будет лежать лишь одна карта (карта бонуса компании **C**).

3. Выдайте каждому игроку 5 долларов **D**.

4. Замешайте в колоду составов карты газет в количестве, зависящем от числа игроков:

- 2 игрока: 6 карт газет;
- 3 игрока: 4 карты газет;
- 4–5 игроков: 3 карты газет.

Все оставшиеся карты газет поместите в камеру хранения.

5. Перемешайте колоду составов и сдайте четыре карты составов на руку каждому игроку **E**. Остаток колоды положите рядом рубашкой вверх, затем раскройте верхние пять карт и выложите в ряд **F**. Если на руках игроков или на столе оказались какие-либо раскрытые карты газет, их необходимо замешать в колоду составов и заменить новыми картами из колоды. Если три из пяти раскрытых карт оказываются локомотивами, все пять карт уходят в сброс, а им на замену раскрывается пять новых карт составов.

6. Перемешайте карты маршрутов и сдайте четыре карты маршрутов на руку каждому игроку **G**. Остаток колоды положите в соответствующую ячейку на игровом поле рубашкой вверх **H**. Затем каждый игрок изучает доставшиеся ему карты маршрутов и оставляет себе как минимум две из них. Те, что не пригодились, необходимо поместить под низ колоды маршрутов.

В редком случае, когда каждому игроку уже невозможно раздать по 4 карты маршрутов, раздайте им столько, сколько сможете (по 2 или по 3 карты, главное, чтобы поровну). В этом случае игрокам следует оставить себе как минимум 1 карту маршрута.

7. Начните зачитывать карты из колоды истории, пока не дойдёте до карты с надписью «Пауза». Обязательно зачитывайте текст с обеих сторон этих карт.

8. Перемешайте карты событий, сформируйте из них колоду и положите её в соответствующую ячейку на игровом поле **I**. На начало игры стопка сброса событий **J** должна быть пуста (партия начинается без текущего события).

9. Осмотрите обратную сторону коробочки своей компании, чтобы уточнить, какое количество пластиковых вагончиков следует использовать в текущей партии **K**. В первой партии игроки будут использовать по 20 пластиковых вагончиков, однако по ходу кампании это число будет расти. Все неиспользованные пластиковые вагончики верните в коробку (они не понадобятся вам в текущей партии).



ПРАВИЛО А

ПРАВИЛО В

ПРАВИЛО С

ПРАВИЛО D

ПРАВИЛО Е



F



B



G



L

14. Партию всегда начинает игрок, владеющий картой служебного вагона **L**. Если этот игрок не участвует в текущей партии, достаньте карту служебного вагона из офиса его компании, выберите случайного игрока и передайте её ему.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры — набрать как можно большую сумму денег.

Деньги можно получить за:

- успешное завершение маршрута (непрерывной цепи перегонов между двумя городами с карты маршрута);
- прохождение перегона между двумя соседними городами цвета вашей компании;
- выполнение условий некоторых карт событий;
- использование своих пластиковых вагончиков по максимуму.

За каждый маршрут, который вы не успели завершить до конца партии, деньги теряются.

По ходу кампании вы будете встречать всё новые и новые способы зарабатывать и терять деньги.

ХОД ИГРЫ

Партию начинает игрок, владеющий картой служебного вагона. Затем ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход вы должны выполнить одно из трёх действий:

- Обновление парка.
- Прохождение перегона.
(Важно: в отличие от остальных игр серии, вы не получаете победные очки за успешное прохождение перегонов.)
- Выбор новых целей.

ОБНОВЛЕНИЕ ПАРКА

Колода составов включает в себя цветные карты составов, а также карты локомотивов, исполняющие роли джокеров (см. ниже), и карты газет. Составы бывают 6 цветов, соответствующих цветам перегонов между городами на игровом поле: чёрного, синего, белого, зелёного, жёлтого и красного.



Расходуя ход на обновление парка, вы можете взять две карты составов. Когда вы берёте карту, вы вправе либо выбрать одну из пяти раскрытых карт, либо взять верхнюю карту взакрытую из колоды. Если взяли раскрытую карту со стола, тут же выложите ей на замену верхнюю карту из колоды. Вы можете взять обе карты одинаковым образом или по-разному (либо обе карты из колоды, либо обе карты из раскрытых, либо первую карту из колоды, а вторую из раскрытых, либо первую из раскрытых, а вторую из колоды). Если берёте раскрытый локомотив, вторая карта вам не положена (см. ниже).

Если в любой момент три из пяти раскрытых карт оказываются локомотивами, все пять карт уходят в сброс, а им на замену по одной раскрывается пять новых карт составов.

У вас на руке может быть сколько угодно карт составов в любой момент игры. Когда колода карт составов заканчивается, обновите её — перемешайте сброс и выложите рядом с полем рубашкой вверх. Перемешивать карты нужно тщательно, так как в сброс они уходят одноцветными наборами.

Важно: возможна и такая маловероятная ситуация, когда колода закончилась, а сброса нет — все карты составов на руках у игроков. В этом случае вы не можете выбирать действие «Обновление парка»: проходите перегоны или выбирайте новые цели.

Взятие локомотивов

Взяв раскрытый локомотив со стола, вы теряете право взять вторую карту в этот ход. Если вы уже взяли одну любую карту, раскрытый локомотив со стола брать нельзя. Однако если локомотив достался вам взакрытую из колоды, вы вправе взять вторую карту.



Использование локомотивов

Локомотивы — джокеры, ими можно заменить составы любого цвета. Локомотивы разыгрываются при прохождении перегонов и заменяют собой любые карты составов.

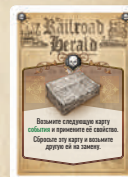
Время от времени игра будет указывать вам сбросить дополнительную карту локомотива, чтобы выполнить условия какой-либо открытки, карты события или иного правила. Если вы хотите выполнить сразу несколько подобных условий одновременно, вы должны будете сбросить по дополнительной карте локомотива за каждое из них отдельно.

К примеру, у вас есть одна открытка с текстом «Пройдя перегон, можете сбросить дополнительную карту локомотива, чтобы получить 5» и другая открытка с текстом «Пройдя перегон, можете сбросить дополнительную карту локомотива, чтобы взять две карты составов». Вам необходимо будет сбросить две дополнительные карты локомотивов, чтобы и взять две карты составов, и получить 5 долларов.

Газеты

Каждый раз, когда вы берёте из колоды карту газеты (неважно, взакрытую или на замену одной из взятых карт составов), делайте следующее:

- Раскройте следующую карту из колоды событий и поместите её в соответствующую стопку сброса лицевой стороной вверх. Эта карта события становится текущей, и её свойство начинает действовать.
- Сбросьте карту газеты и возьмите новую карту состава ей на замену.



Многие свойства карт событий являются постоянными и действуют, пока событие является текущим (карта находится на вершине стопки сброса событий). Свойства карт событий, отмеченных символом молнии, выполняются немедленно и однократно (но такие карты всё ещё остаются лежать на вершине стопки сброса событий).

В некоторых случаях игра будет указывать удалить текущее событие. Если это случилось, немедленно раскройте карту события на замену.

ПРОХОЖДЕНИЕ ПЕРЕГОНА

Перегон — это железнодорожная линия между двумя городами, состоящая из нескольких звеньев (цветных или серых мест под вагончики).

Чтобы пройти перегон, вы должны сыграть с руки столько же карт составов, сколько звеньев в этом перегоне. Все эти карты должны быть одного цвета — такого же, как перегон (см. пример 1). Серые перегоны можно проходить набором карт одного любого цвета по выбору игрока (см. пример 2).

Вы вправе заменять недостающие вагончики любого цвета локомотивами.

Пройдя перегон, выставьте на каждое его звено свой вагончик и сбросьте карты, сыгранные для его прохождения.

Вы можете пройти лишь перегоны, оба направления которых ведут к городам, находящимся на игровом поле (перегоны, ведущие за пределы доступных вам частей поля, пройти нельзя).

Вы можете пройти любой перегон, который ещё не занят вагончиками. От вас не требуется привязывать новый перегон к одному из пройденных вами ранее. Нельзя пройти больше одного перегона за ход. Перегон необходимо пройти целиком за один ход.

Пример 1

Чтобы пройти перегон между Монреалем и Буффало, вам нужно сыграть либо две красные, либо две синие карты составов.



Пример 2

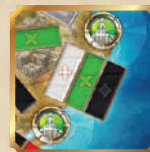
Чтобы пройти перегон между Буффало и Нью-Йорком, вы можете сыграть набор из карт составов одного любого цвета по своему выбору.



Нельзя, например, выставить два вагончика на перегон из трёх звеньев и ждать следующего хода в надежде, что вы получите третью карту нужного цвета и завершите перегон.

Двойные и тройные перегоны

Некоторые города соединены двойными или тройными перегонами (перегонами одинаковой длины между одними и теми же городами). В таких случаях вы можете выбрать, какой из двух или трёх доступных перегонов вы будете проходить. Однако один и тот же игрок не вправе пройти больше одного перегона между этими городами.



Важно

При игре вдвоём или троём каждый двойной перегон может быть пройден только единожды. Если вы займёте своими вагончиками один из перегонов между двумя городами, никто из ваших соперников уже не сможет пройти другой перегон между теми же городами. Тройные перегоны всегда доступны для прохождения игроками вне зависимости от количества участников партии.

Дополнительные правила прохождения перегонов

Вполне вероятно, что во время прохождения какого-либо из перегонов или после этого вам будет необходимо следовать ещё нескольким дополнительным правилам. В самом начале кампании таких правил будет всего два (см. ниже). По ходу игры вы будете раскрывать всё новые и новые дополнительные правила прохождения перегонов.

Проходя перегон, следуйте правилам в указанном порядке, пропуская те из них, условиям которых вы не соответствуете (или те, что вы ещё не обнаружили!).

ПРАВИЛО
F

ПРАВИЛО
G

ПРАВИЛО
Н

ПРАВИЛО
Л

ПРАВИЛО
І

ПРАВИЛО
М

ПРАВИЛО
Ј

ПРАВИЛО
N

**ПЕРЕГОНЫ ЦВЕТА
ВАШЕЙ КОМПАНИИ**

Пройдя любой перегон цвета своей компании, немедленно получите бонус, указанный на карте бонуса вашей компании.



ПРАВИЛО
O

ПРАВИЛО
К

ПРАВИЛО
Р

ПРАВИЛО Q

ПРАВИЛО R

ПРАВИЛО S

ПРАВИЛО T

ПРАВИЛО U

ПРАВИЛО V

ПРОХОЖДЕНИЕ ПЕРЕГОНА, ВЕДУЩЕГО В КРУПНЫЙ ГОРОД

Пройдя перегон, соединённый хотя бы с одним крупным городом, возьмите на руку верхнюю карту из колоды составов. Даже если вы прошли перегон, соединяющий друг с другом два крупных города, вам всё равно положена только одна карта. Если вы проходите разные перегоны в один и тот же крупный город во время разных ходов, берите карту за каждый из этих перегонов.



ВЫБОР НОВЫХ ЦЕЛЕЙ

Свой ход вы можете потратить на то, чтобы взять новые карты маршрутов. Для этого возьмите из колоды маршрутов три верхние карты. Если там нет трёх карт, возьмите столько, сколько есть.



Вы обязаны оставить себе хотя бы 1 взятую карту, но можете оставить и 2, и все 3. Все маршруты, от которых вы отказались, верните под низ колоды рубашкой вверх. Оставленные маршруты сохраните до конца партии, сбросить их на следующих ходах нельзя.

На каждой карте маршрута указаны города, которые вы должны соединить своими вагончиками, и количество денег, получаемых за завершение маршрута. В конце партии эти суммы прибавляются к вашему общему счёту, если вы сумели завершить маршрут, и вычитаются из вашего счёта, если маршрут не завершён. На некоторых картах маршрутов также содержится игровой текст. Можете не обращать на него внимания во время первой партии в кампании (правила их использования будут разъяснены в следующих играх).

Если правила не говорят обратного, держите карты маршрутов в тайне от соперников до самого конца партии. У каждого игрока может быть сколько угодно карт маршрутов.



КОНЕЦ ИГРЫ

Если в конце хода у любого игрока осталось 2 или меньше вагончиков, все участники (включая этого игрока) делают ещё по одному последнему ходу. Затем игра завершается.



1. Определите победителя

Каждый игрок берёт банковскую квитанцию, записывает год игры и заполняет соответствующие строчки:

• Сумма денег на руках

Запишите сумму денег на руках в соответствующей строчке банковской квитанции.

• Бонус за неиспользованные вагончики

Подсчитайте число неиспользованных вами пластиковых вагончиков и запишите в квитанцию соответствующий денежный бонус:

| Неиспользованные вагончики | Денежный бонус |
|----------------------------|----------------|
| 0 | 16 |
| 1 | 12 |
| 2 | 9 |
| 3 | 7 |
| 4 | 6 |
| 5-7 | 4 |
| 8-10 | 2 |
| 11+ | 0 |

• Сумма выплат за маршруты

Затем игроки раскрывают свои карты маршрутов. Если вы завершили маршрут (ваши вагончики соединяют непрерывной дорогой оба города, указанных на карте маршрута), вы добавляете к своему счёту деньги за этот маршрут. Если маршрут не завершён, вы теряете соответствующую сумму денег.



ОБЩАЯ СУММА

Сложите все заработанные вами в партии деньги и запишите полученную сумму в соответствующую строку. Ваша общая сумма не может быть меньше 0 долларов.



Игрок с самой большой общей суммой денег побеждает в партии. Однако не торопитесь убирать с игрового стола какие-либо компоненты.

Разрешение ничьих

Если несколько игроков лидируют с равной суммой денег, побеждает тот из них, кто завершил больше маршрутов. Если и после этого ничья не разрешена, побеждает тот, кто ходил позже в порядке хода.

КАРТА СЛУЖЕБНОГО ВАГОНА

Игрок, занявший последнее место в партии, получает карту служебного вагона и кладёт её в офис своей компании.



ОТСУТСТВУЮЩИЕ ИГРОКИ

В конце кампании игроки, пропустившие хотя бы одну партию, получают денежную компенсацию за каждую пропущенную ими игру (сумма раскрывается в конце кампании).

2. Удалите 1 событие из игры

Игрок с картой служебного вагона выбирает одну карту события из стопки сброса и удаляет её из игры. Эта карта больше не будет использоваться вами в будущих партиях. В том редком случае, когда в стопке сброса нет ни одной карты события, вам не нужно удалять какие-либо из них.

3. Ознакомьтесь с текстом карты «Пауза»

Просмотрите карту «Пауза» в колоде истории, чтобы узнать, следует ли вам добавить в игру новые компоненты или правила.



6. Сдайте компоненты в сейф

Поместите свою банковскую квитанцию в сейф.



8. Уберите компоненты со стола или сыграйте снова

Уберите все другие игровые компоненты со стола (карты маршрутов, составов, деньги и т. д.) в коробку или начните следующую партию!



ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРОВ

История строительства американских железных дорог неразрывно связана со многими яркими образами и темами: покорением новых рубежей, Диким Западом и одухотворяющими просторами природы. Мы постарались использовать всё это, чтобы создать для вас художественный мир, лишь отчасти вдохновлённый реальным. В реальном же мире за освоение Америки пришлось заплатить кровавую цену.

Целые племена коренных американцев были уничтожены или изгнаны с родных земель. Рабочие-железнодорожники повсеместно подвергались невыносимой эксплуатации, серьёзно подрывающей их здоровье. В процессе создания этого проекта мы не нашли подходящего, а главное — искреннего способа включить эти элементы в семейную игру.

Эти упущения сделаны нами отнюдь не для того, чтобы скрыть или обелить исторические события, и мы настойчиво рекомендуем вам самостоятельно узнать о реальной истории строительства американских железных дорог как можно больше.



НАСЛЕДИЕ TICKET TO RIDE®

ЛЕГЕНДЫ ЗАПАДА

Разработчики игры

Роб Давьо, Мэтт Ликок и Алан Р. Мун

**Продюсер
Агриан Мартино**

**Иллюстрации
Жюльен Дельваль**

**Арт-директор
Сирил Дожан**

**Доработка
Франк Лефевр
Себастьян Рио
Агриан Мартино**

**Редакторы
Франк Лефевр
Себастьян Рио**

**Корректор
Джесси Расмуссен**

**Графический дизайн
Сирил Дожан
Кэролайн Себайи**

**Маркетинг и PR
Алексиан Ашар**

Русское издание: **ООО «Мир Хобби»**

Общее руководство: **Михаил Акулов**

Над локализацией работали: **Валентин Матюша, Дарья Великсар, Дарья Дунайцева, Дмитрий Кравченко, Ольга Португалова, Александр Ильин**

Особую благодарность от авторов и Days of Wonder получают все, кто помогал тестировать игру: Алан Аспинуолл, Натали Аспинуолл, Билли Ван Арк, Крис Бьянчерия, Массимо Бьянчини, Джош Блустейн, Джаред Бойс, Даниэль Брукман, Мойзес Бусанье, Дэнни Кальдерон, Лаура Карлин, Дэвид Карпентер, Лука Каттини, Томас Кауз, Лесли Чан, Уилл Крич, Энтони Краша, Джессика Краша, Линдси Давьо, Сирил Демаегд, Кен Дрейк, Никки Эбрайт, Михал Экрт, Амбра Фаррис, Джозиа Фискус, Назарена Форти, Сью Фриче, Магда Гамрот, Шелли Ганшоу, Дуг Гаррет, Рэйчел Гэй, Брэд Генц, Марк Гетц, Колин Хейн, Кира Хейн, Фил Хейн, Бет Хайле, Катерина Хейлова, Хосе Луис Эррера, Джо Хубер, Войцех Ингилевич, Кейси Джонсон, Аври Клемер, Катажина Кашорек, Себастьян Клинге, Джон Кнёрцер, Филипп Кретчмар, Миша Крылов, Коллин Ликок, Донна Ликок, Рут Ликок, Тим Ликок, Джим Лич, Роджер Леру, Джадсон Лестер, Мишель Лусварги, Нико Маркес, Стефан Меувсен, Крис Ми Циникос, Джанет Мун, Филипп Муре, Ондржей Мысливечек, Алексис Наполиелло, Дэвид Нолин, Кевин О'Хара, Эрик Оливер, Томаш Петр, Себастьян Рэпп, Дэн Шеффер, Карин Шлейхер, Билл Шубе, Сара Шубе, Чак Сингер, Дженн Скахен, Сандра Соха, Вероника Столлманн, Роб Старобин, Бэзил Сильвестр, Эрин Сильвестр, Кевин Сильвестр, Рафал Щепковски, Михал Шевчик, Джос Тидвелл, Кен Тидвелл, Мэй Торнстрем, Илария Този, Марики Версмиссен, Виттория Винченци, Бобби Уэст, Франциска Вольф, Крис Рэй, Кит Йона, Лола Йона, Зак Йона, Джонатан Йост и Мишель Зентис.

Эта игра посвящается Эрику, Марку, Янну, Пьеру, Брису, Милен, Сириллу, Мэрилин, Эммануэлю, Клаудии, Франку, Сибилле, Мириам, Джону, Бернту, Антуану, Патрику, Адриану, Джеральду, Эрику, Натали, Сандрин, Мэдисону, Кристин, Стефану, Алексису, Жерому, Алексиан, Кэролайн и Себастьяну.

ПАМЯТКА

КАЖДЫЙ ХОД

Выполните одно из следующего:

Обновление парка

Возьмите 2 карты составов из раскрытых карт и/или взакрытую из колоды. Либо возьмите одну раскрытую карту локомотива.

Если вы взяли карту газеты, раскройте следующую карту из колоды событий, затем возьмите новую карту состава на замену карте газеты.

Прохождение перегона

(Следуйте указанным ниже инструкциям.)

Выбор новых целей

Возьмите 3 карты из колоды маршрутов. Оставьте себе хотя бы 1 из них. Остальные карты верните под низ колоды маршрутов.

КОНЕЦ ИГРЫ

Сложите вместе:

- ☞ Сумму денег на руках.
- ☞ Бонус за неиспользованные вагончики.
- ☞ Сумму выплат за маршруты.

Запишите общую сумму в банковскую квитанцию.

Затем следуйте всем остальным правилам конца игры.

Бонус за неиспользованные вагончики

| Неиспользованные вагончики | Денежный бонус |
|----------------------------|----------------|
| 0 | 16 |
| 1 | 12 |
| 2 | 9 |
| 3 | 7 |
| 4 | 6 |
| 5-7 | 4 |
| 8-10 | 2 |
| 11+ | 0 |

ПРОХОЖДЕНИЕ ПЕРЕГОНА

Сыграйте карты составов соответствующего перегону цвета, чтобы пройти его. Затем следуйте всем правилам в указанном порядке. Пропускайте этапы без наклеек.

(По ходу игры вы будете добавлять сюда новые наклейки.)

Наклейка
1

Наклейка
5

Наклейка
9

Наклейка
6

Наклейка
10

Наклейка
2

Наклейка
7

Наклейка
11

3. ПЕРЕГОНЫ ЦВЕТА ВАШЕЙ КОМПАНИИ

Пройдя перегон цвета своей компании, получите бонус, указанный на карте бонуса вашей компании.



Наклейка
4

Наклейка
8

12. КРУПНЫЕ ГОРОДА

Пройдя перегон, ведущий в крупный город, возьмите верхнюю карту колоды составов.



16

