

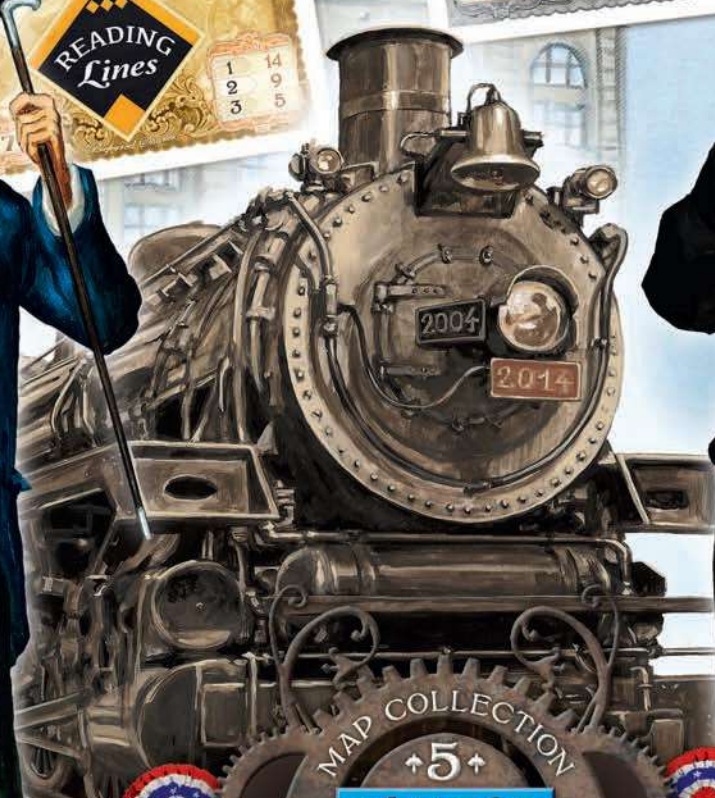
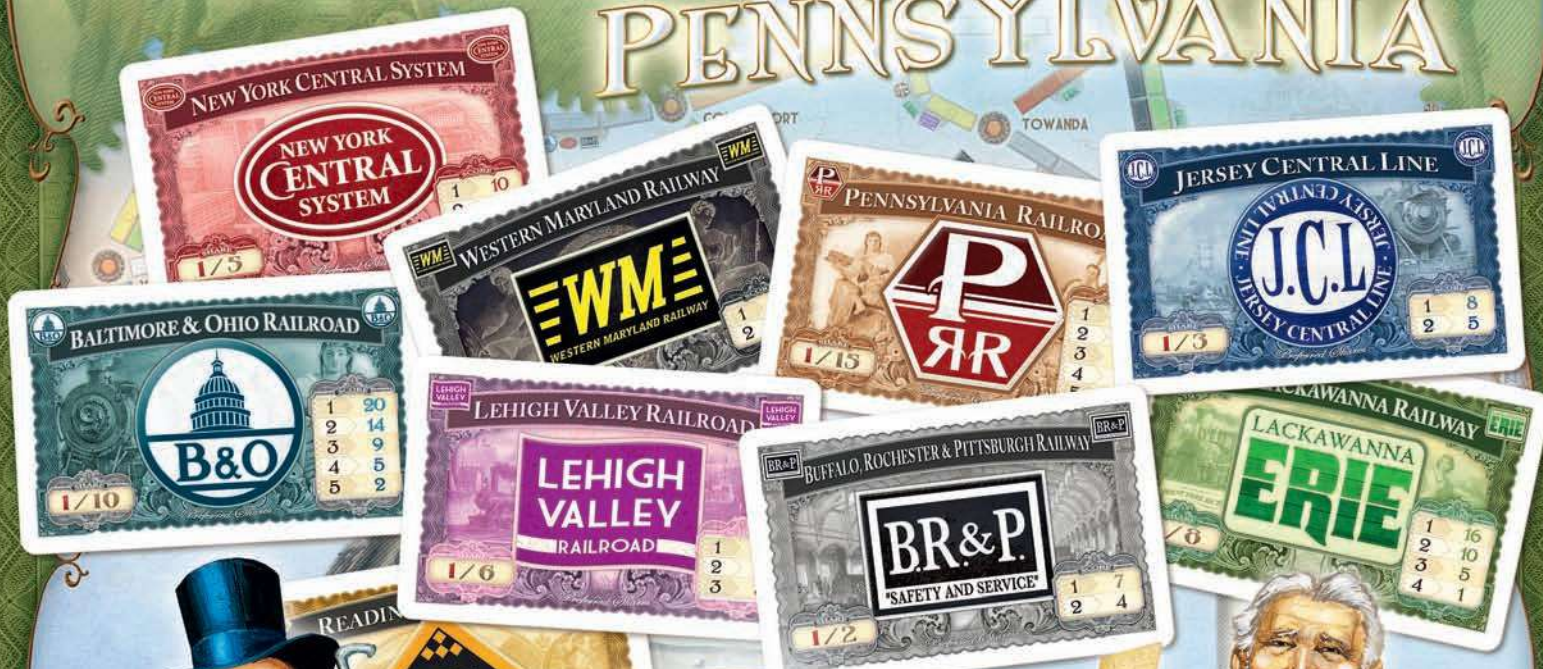
Illustrations by Julien Delval

Graphic Design by Capelle Dauphan

Alan R. Moon

TICKET TO RIDE[®]

PENNSYLVANIA



MAP COLLECTION
+5+
DAYS OF WONDER

2-5 8+ 30-60'





Ticket to Ride® Pennsylvania – дополнение Ticket to Ride о штате с богатой железнодорожной историей, через который проходят известные американские железнодорожные пути. СМОЖЕТЕ ЛИ ВЫ ВЛОЖИТЬ СРЕДСТВА В САМЫЕ ПРИБЫЛЬНЫЕ ИЗ КОМПАНИЙ?

Этот буклет с правилами описывает изменения игрового процесса характерные для карты Пенсильвания и предполагает, что вы знакомы с правилами, представленными в оригинальном издании Ticket to Ride. Это дополнение предназначено для 2-5 игроков. Есть особые правила для 2х игроков (смотри ниже).

Это дополнение к игре, требует использования принадлежностей одной из предыдущих версий Ticket to Ride:

- ◆ 45 пластиковых вагонов для каждого игрока и фишки из:
 - Ticket to Ride Europe
 - Ticket to Ride
- ◆ 110 карт вагонов из:
 - Ticket to Ride
 - USA 1910 expansion
 - Ticket to Ride Europe

БИЛЕТЫ

ЭТО ДОПОЛНЕНИЕ ВКЛЮЧАЕТ 50 БИЛЕТОВ.

В начале игры, каждый игрок получает 5 карт маршрутов (билетов), из которых должен оставить себе не меньше 3. Если в процессе игры игрок хочет взять дополнительные карты маршрутов – он берёт 4 карты и оставляет себе минимум 1. Билеты, которые игроки сбрасывают, вначале или по ходу игры, возвращаются вниз колоды билетов, как в обычных правилах игры Ticket to Ride.



ПАРОМЫ

Паромы(паромные переправы) - это особые перегоны, соединяющие города разделенные водной преградой их легко отличить по изображению локомотива минимум на одном из звеньев линии перегона.



Чтобы занять паромную переправу игрок должен сыграть одну карту локомотива за каждый символ локомотива на перегоне и нужное число вагонов соответствующего цвета за остальные звенья паромной переправы.

На карте Пенсильвания только две паромных переправы, каждая из которых ведет в Онтарио (Канада). Эти перегоны не соединены друг с другом.

АКЦИИ КОМПАНИЙ

Перед началом игры разберите 60 акций по названиям железнодорожных компаний. Акции каждой компании расположите по порядку (сначала первая #1 под ней вторая #2 и т.д.)

Обратите внимание, каждая компания имеет разное число акций.



Когда игрок занимает перегон, он так же может взять верхнюю карту акции любой железнодорожной компании, из списка, расположенного рядом с перегонем, который он занимает. Есть несколько перегонов без знаков компаний. При постройке этих путей игроки не получают акций. Если все акции одной из компаний перегона уже приобретены, игрок должен выбрать акцию другой компании этого перегона.

Игроки держат полученные карты акций, перед собой, рубашкой вверх. Каждый игрок, в любое время, может просмотреть свои акции.



Олег занимает перегон Oil City-Warren. Это позволяет ему взять одну из верхних карт акций Pennsylvania Railroad, Baltimore & Ohio Railroad, или Erie Lackawanna Railroad. Он решает взять акцию Pennsylvania Railroad

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

В конце игры игроки сортируют свои акции по компаниям, подсчет очков идет по каждой компании.

◆ Игрок с большинством акций компании получает наибольшее количество очков (1 место, как показано на картах акций) второй по числу акций игрок получает очки за 2 место и т.д. Игрок не получает ничего, если не имеет акций компании.

Место	Очки
1	30
2	21
3	14
4	9
5	6

◆ Если два или больше игроков имеют одинаковое количество акций, тогда 1 место получает игрок с акцией более низкого порядка, так как он первым вложил средства в железнодорожную компанию.



◆ Если акционеров больше количества позиций, приносящих очки, игроки которым не хватило позиций не получают очков.

15ю очками Путешественника награждается игрок, который закончил большинство билетов к концу игры. Если несколько игроков претендуют на эту награду они все получают очки. Незаконченные билеты при этом подсчете не учитываются.

ПРАВИЛА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

При игре вдвоем, игра идет с воображаемым третьим игроком - «БОЛВАНОМ», к вышеизложенным правилам прибавляются следующие изменения:

◆ Всякий раз, когда игрок берет Акцию компании, он выбирает Акцию Запаса и для «болвана» (среди доступных на перегоне, который он только что занял) Эту акцию кладут рубашкой вверх рядом с другими.

◆ В конце игры, до подсчета очков за акции железнодорожных компаний, перемешайте акции «болвана», сосчитайте, и откройте половину из них (округляя в большую сторону)

◆ Эти акции «болвана» должны быть учтены при подсчете очков за акции компаний. Старайтесь не уступать ему очков.

Пример: для B&O Railroad, Лена держатель 2х акций, у «болвана» так же 2 акции. У Саши 1 акция. Лена получает 20 очков. Саша получает 9 очков.



**НЕМНОГО ТЕКСТА ИЗ КНИГ ПРО ПАРОВОЗЫ И КАРТИНКА, ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ
ПРОЧУВСТВОВАТЬ АТМОСФЕРУ ИГРЫ И ЗАПОЛНИТЬ МЕСТО. ВСЕМ УДАЧНОЙ ИГРЫ!**

Наш план был очень плохо разработан, так как никто из нас не участвовал раньше в ограблении поездов. По расписанию экспресс подходил к водонапорной башне в 11:15 вечера. Ровно в одиннадцать я и Том залегли по одну сторону полотна, Джим и Аик по другую. Когда поезд стал приближаться и я увидел, как свет головного фонаря разрезает тьму, услышал, как паровоз со свистом выпускает пар, у меня затряслись поджилки. Я готов был год отработать на ранчо бесплатно, лишь бы выйти сейчас из игры. Самые рискованные ребята потом говорили, что им тоже было не по себе, когда они в первый раз шли на дело.

«ГЕНРИ "ОГРАБЛЕНИЕ Поезда"»

В 1784 г. сотрудник Уатта Мардок построил небольшой трёхколёсный паровой экипаж. Он мог передвигаться по грунтовой дороге со скоростью лошади, т.е. 12-14 км/ч. но нападки духовенства усмотревшего в этом "нечистую силу", заставили прекратить опыты с колесницей Мардока.

В 1802 г. Тревитик, ученик Мардока, построил паровоз, передвигавшийся по грунтовой дороге. В 1803 он поставил свой паровоз на гладкие, чугунные рельсы. На этом паровозе были один цилиндр, маховое колесо и зубчатая передача к колёсам. Такой паровоз имел практическое применение на частной железнодорожной ветке в Южном Уэльсе в Англии.

Паровоз Тревитика считается "праотцом паровозов", потому что это был первый железнодорожный паровоз в полном смысле этого слова.

**проф. Мокрицкий
"История паровозостроения СССР"**

Если говорить о внешности машиниста Лукаса (которого, кстати сказать, несколько не волновало, нужен ли кому-то там его паровоз или нет), то его можно было бы назвать настоящим крепышом — небольшого роста, кряжистый, круглолицый, он чем-то напоминал упругий резиновый мячик. На голове у него всегда красовалась фуражка, а сам он ходил в неизменном рабочем комбинезоне. Глаза у него были голубыми, такими, как небо над Медландией в ясную погоду.

**Михаэль Энде
"Джим Пуговка и машинист Лукас"**



– Парень мой ходит пока на соломе, но хочу перейти на алмаз, – сказал Моррис. – Ты с чем управлялся?

– Пенсильванский алмаз.

– А я тут местный нашел.

По всем дорогам машинисты и кочегары, стрелочники и сцепщики говорят на своем языке, и к этому надо привыкнуть. Солома – это дрова, алмаз – уголь. Поначалу не все бывает понятно на железной дороге.

– Ну пойдем, покажу тебе парня, – сказал Моррис.

На запасном пути стоял его паровоз. Я сразу оценил машину. Это был небольшой аккуратный локомотив с парой огромных ведущих колес под самой будкой. Я сразу определил: тип «кэрмптон», редкая птичка. Он походил, скорее, на быстрый экипаж, чем на тяжелую машину. Корпус весь темно-синий, обручи желтые, колеса красные. Медные поручни так и горят. Колокол, передний фонарь и готические окна в узорах. Через будку медная дощечка с литой надписью «Пегас».

Что и говорить, хоть на парад выезжай. Перед «скотоловом», передней решеткой, опущенной на самые рельсы, пристроен букет полевых цветов.

– Да!.. – протянул я восхищенно. – Кофейник что надо. Чей?

– Мой, – коротко ответил Моррис.

**КОНСТАНТИН СЕРГИЕНКО
"УВЕЗИ НАС, ПЕГАС!"**

CREDITS

Game Design by Alan R. Moon
Illustrations by Julien DelvalGraphic
Design by Cyrille Daujean
Translation into Russian by spirits...

PLAY TESTING

Tests • Spieletests • Pruebas de Juego • Playtester • Testspelers • Podziękowania dla testerów
Kiitokset • Spiltestere • Spilltesting • Speltestare
Thank you to everyone who contributed: Martha Garcia-Murillo & Ian MacInnes, Celia & Tony Soltis,
Ashley Soltis, Emilee Lawson Hatch & Ryan Hatch, Janet Moon, Adrien Martinot



ЭПОХА ПАРОВОЗОВ ОСТАЛАСЬ В ПРОШЛОМ, НО Я, ПОЖАЛУЙ, ОСТАВЛЮ МЕСТО НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ ДЛЯ ЗАМЕТОК И ИСТОРИИ. НА СЛУЧАЙ ЕСЛИ НУЖНО БУДЕТ ЕЁ ДОПИСАТЬ....

