

Rob Daviau · Matt Leacock · Alan R. Moon

传承

铁路环游

TICKET TO RIDE

西部传奇



DAYS OF
WONDER



2-5



14+



20-90'

时为19世纪末,美国正在飞速发展。新的铁路公司互相竞争,以满足日益增长的人口带来的需求。商人、官员、食物和货物都需要从一个地方移动到另一个地方。错综复杂的铁路网开始出现。

撒迪厄斯·李维斯是梦想连接整个国家的年轻企业家中的一员,而他的成功甚至超越了他最大胆的梦想。李维斯铁路公司迅速建立起从大西洋到密西西比的利润丰厚的铁路线,公司的未来一片光明。但是贪婪的铁路大亨们正对撒迪厄斯逐渐壮大的铁路帝国虎视眈眈,思考着怎么夺取它。

随着时间推移,李维斯铁路公司继续壮大着自身。你刚刚成立自己的铁路公司,准备加入这个引人注目的行业。可能性和机遇在你新买的蒸汽机的油漆上闪烁着。这条新的直达铁路线会让你的公司在这行的一众新兴企业里脱颖而出。

你心满意足地抖开报纸,读着来自西方的头条……

目录

起始配件	第3页	游戏结束	第12页
战役配件	第3页	设计师按	第14页
战役体验	第4页	制作人员	第15页
设置每场游戏	第6页	快速参考	第16页
游戏目标	第8页		
游戏回合	第8页		
• 抽取车票卡牌	第8页		
• 旅游	第8页		
• 抽取任务卡牌	第11页		

起始配件

1块由版图块拼成的版图(游戏开始时有5块版图块)



136张绘有插画的卡牌:

1个车票牌库 - (90张卡牌: 每种颜色12张车厢, 12张彩虹车票, 6张报纸)



1个任务牌库 - (33张卡牌)



1个事件牌库 (7张卡牌)

5张公司奖励卡牌 1张起始玩家卡牌

280节塑料车厢(蓝色、红色、绿色、黄色和黑色各56节)



5个公司盒(每种玩家颜色1个)



各种面额的钱币



银行水单

1本规则手册

战役配件

在收到指示前, 不要打开、阅读和检查这些配件的任何部分。



8个边境盒和一个检票员的工具箱



8块边境版图



1个剧情牌库



77张明信片

战役体验

游戏概览

本《铁路环游》游戏是传承类游戏，意味着一场游戏的部分结果会带入后续游戏中。如果你之前玩过传承类游戏，本部分的大多数内容你都会很熟悉。如果你没有玩过，请继续阅读，因为本游戏与你之前玩过的大部分桌面游戏都不同。

通过12场游戏，你会对你的游戏造成永久改变。你会增加新规则、新配件，增加新版图块到版图上，等等。你会找到很多在游戏开始时隐藏的内容——不要打开除起始配件外的任何配件，直到你被告知这么做。

每场游戏分为游戏开始、游戏中段和游戏结束。在计算总分后，你会基于刚刚进行的游戏发生了什么来对你的游戏作出改变。在此之后，将版图块和卡牌放回盒中，将游戏盒放好。这和其他大部分游戏一样。

然而，当你开始下一场游戏时，有部分内容是延续你前一场游戏的——新规则依然有效，新卡牌也会加入后续游戏中。游戏版图也会加入更多内容。

无须担心，我们会引导你进行这一切。

在本游戏中，忘记新规则或错误操作是很有可能发生的。这没有关系。如果可以很方便地修正，那么直接修正即可。如果很难修正，记住这只是一场游戏，继续游戏即可。

重要事项

游戏盒中包含一套剧情卡牌。不要阅读这些剧情卡牌，直到你被要求这么做，并且不要混洗这个牌库。如果这些卡牌由于任何原因被打乱，请找一位没有进行战役游戏的人员将这些卡牌按顺序排列好，以A面朝上(1865-01A、1865-02A.....)。

储存与清退卡牌

战役盒通过牌隔分为六个部分，用于储存不同配件：

- ◆ 车票，用于在两场游戏间储存车票牌库。
- ◆ 任务卡牌，用于在两场游戏间储存任务牌库。
- ◆ 事件，用于在两场游戏间储存事件牌库。
- ◆ 储存室，用于储存每场游戏中会用到的所有其他卡牌和配件。
- ◆ 邮局，用于储存未发现的明信片。不要查看它们，直到你被告知这么做。
- ◆ 死信科，用于放置清退的卡牌。

清退

游戏期间，你会被告知清退本游戏的配件。这意味着这些配件不再会被用到。将清退的卡牌放到战役盒最后的死信科。将其他清退的配件放回游戏盒中。大部分时间你不会再用到它们，但有些可能在你进行游戏时会再回来。

明信片

有些任务卡牌上有编号，指引你阅读一张明信片。详情会在稍后解释。



公司

每位玩家扮演一家铁路公司的董事长，你的目标是在一场场游戏中不断发展壮大你的公司，直到你拥有北美最成功的公司。每家公司有一个特殊的盒子，里面有两个隔间：**办公室**和**保险库**。办公室是你在两场游戏间保管卡牌和标记的地方。在每场游戏开始时，将所有配件从办公室取出，组成你的游戏设置的一部分。另一个隔间——保险库，则是封着的，上面有一条缝。放入保险库的配件不会被取出，直到战役结束(12场游戏后)，它们会决定哪家公司在这场战役中最为成功。你保险库中的东西越多，最终你的分数越高。

保险库



办公室

剧情牌库

剧情牌库会在不同的游戏中引导你。在每场游戏开始时，游戏设置的步骤7期间，抽取剧情牌库顶1张卡牌，将它翻面并阅读它。继续保持阅读剧情牌库，直到你得到一张**暂停**或**停止**卡牌，该卡牌会告诉你暂时没有更多卡牌要阅读了。**确保你阅读了每张卡牌的两面。**阅读一张卡牌(两面!)后，你可以将它清退到死信科，除非它进入游戏，例如一张新的事件卡牌(见下文)。



事件

游戏开始时有7张事件卡牌，组成一个牌库。当一张报纸从车票牌库抽出时，新的事件开始生效。随着你进行游戏，探索这个世界的更多部分，新的事件会加入牌库，而旧的事件会清退。当你发现新事件时，阅读它们，再将它们加入事件牌库。



钱

你控制一家公司，而你的目标是赚取尽可能多的钱，不论是在每场游戏中还是在整个战役过程中。在每场游戏结束时，拥有最多钱的玩家赢得游戏胜利。游戏期间，玩家必须保持自己的钱币对其他玩家都可见。



隐藏配件

本游戏拥有在战役开始时隐藏着的各种不同配件。在游戏期间，你会将它们带入游戏，并入你使用的配件中。隐藏配件为：

边境版图

在战役开始时，你只会在北美的东部进行游戏。在你建立你的公司和铁路线时，你会将新的边境版图加入现有的版图中。这些版图成为你后续每场游戏的版图的一部分。



边境盒

本游戏含有8个边境盒和一个检票员的工具箱，内含神秘物品。当要打开它们时，你会收到指示。当你打开一个边境盒时，所有玩家都可以检查和阅读里面的一切内容。一旦你打开它，里面的内容就都不是秘密了。



明信片

你会在各种时点收到指示抽取明信片。当你抽取明信片时，大声读出其中一面的内容(明信片会告诉你读出哪一面)，保持另一面内容不让别人知道，直到其条件满足。



当你满足一张明信片上的条件时，向所有玩家展示其条件，然后收获该明信片的增益。

在一场游戏结束时抽取的明信片只能在后续游戏中完成。在第12场游戏结束时抽取的明信片无法完成。

新规则

本规则书中有空白的方框。随着你进行游戏，当你发现新规则时，将规则贴纸贴到本规则书对应的方框中。有的规则会在战役后续部分持续生效，而有的可能会在几场游戏中生效。

等待发掘的神秘

有的车票上有镐和骷髅符号。每张任务卡牌上还有彩色带子(有的任务卡牌上还有叙事文字)。你可以暂时忽略它们。

随着你进行游戏，你找到的明信片上可能会提到你没发现的规则、事件卡牌和地点。你没有错过任何东西。你只是还没有探索到世界的那个部分。

在你首次游戏前

在设置你的第一场游戏前，先完整阅读规则书。即使你是资深的《铁路环游》玩家，有的规则也与其他版本的游戏不一样。

将报纸与其他车票分开。

每位玩家选择自己在整场战役中扮演的公司。拿取你的颜色对应的公司盒，在上面写下你的名字。

将储存室中的每张公司奖励卡牌放入对应的公司盒的办公室中(公司盒前面的部分)。从储存室拿取起始玩家卡牌，随机分配给一位玩家。

一旦你阅读完所有规则，开始游戏设置，在到达被告知的步骤时(步骤7期间)前往剧情牌库。



规则

A

规则

B

规则

C

规则

D

规则

E



F



B



G



L

14. 从拥有起始玩家卡牌 **L** 的玩家开始游戏。如果该玩家不在游戏中，从其办公室拿取起始玩家卡牌，随机选择一位起始玩家将卡牌给予该玩家。

游戏目标

游戏的目标是拥有最多的钱。

钱通过以下方法获得：

- 成功完成你保留的任务卡牌上指定的旅程(用车厢连接任务卡牌上的两座城市, 路径不限)
- 在你自己的颜色的铁轨上旅游
- 执行特定的事件行动
- 用完你的塑料车厢

如果游戏结束时玩家有未成功完成的任务卡牌, 会失去钱。

随着你进行游戏, 你会发现额外的赚钱和失去钱的方法。

游戏回合

从拥有起始玩家卡牌的玩家开始游戏。然后游戏按顺时针方向推进, 每位玩家轮流进行回合, 直到游戏结束。在你的回合中, 你必须执行以下三个行动中的一个(且仅能执行一个):

抽取车票

旅游

(注意: 与其他《铁路环游》游戏不同, 当你旅游时你不会计分。)

抽取任务卡牌

抽取车票

车票牌库中有6种颜色的车票, 以及作为百搭卡牌的彩虹车票(见下方), 还有报纸。每种类型的车票的颜色对应版图各个城市间的各种不同铁轨: 黑色、蓝色、白色、绿色、黄色、红色。



如果你选择抽取车票, 你可以抽取两张卡牌。每张抽取的卡牌均可以从版图旁5张正面朝上的卡牌中抽取, 也可以从牌库顶抽取(即盲抽)。抽取正面朝上的卡牌后, 玩家必须立即从车票牌库顶拿取新的卡牌替换它。

在任何时候, 如果5张正面朝上的卡牌中有3张彩虹车票, 立即将全部5张卡牌弃掉, 再依次翻开新的5张正面朝上的卡牌替换它们。

在任何时候, 你的手牌都没有上限。当车票牌库耗尽时, 将弃掉的车票(包括报纸)重洗成为新牌库。卡牌应充分混洗, 因为大部分卡牌都是成组弃掉的。

注意: 在罕见的情况下, 牌库和弃牌堆中的卡牌加起来小于等于8张(因为大部分卡牌都在玩家手中), 这时你不能选择抽取车票。在该回合中你只能旅游或抽取任务卡牌。

抽取彩虹车票

如果你想要抽取正面朝上的彩虹车票, 那么这必须是你本回合第一张抽取的车票, 且你不能再抽第二张。



注意: 如果你很幸运, 在从牌库顶盲抽时抽到了彩虹车票, 那么它依然算作一张卡牌, 你在该回合依然可以抽取总计2张卡牌。

使用彩虹车票

彩虹车票是多色卡牌, 作为百搭卡牌, 在旅游时可以成为任何卡牌组的一部分。

有时你也会弃掉额外的彩虹车票来满足一些明信片、事件和条件。如果你想要满足多个条件, 你必须为每个条件分别弃掉一张彩虹车票。

例如, 如果你拥有一张明信片上面写着“当旅游时, 你可以弃掉额外1张彩虹车票来收获\$5”, 还有另外一张上面写着“当旅游时, 你可以弃掉额外1张彩虹车票来抽取2张车票”, 那么你得弃掉额外2张彩虹车票来既抽取2张车票又收获\$5。

报纸

每次你从牌库抽出报纸(无论是盲抽还是抽出来替换正面朝上的卡牌):

- 将事件牌库的下一张卡牌翻至正面朝上, 放到事件弃牌堆顶, 立即成为当前事件。
- 弃掉这张报纸, 再抽取一张替换的车票。

许多事件是持续存在的。只要它们仍然是当前事件(即在事件弃牌堆顶的卡牌), 它们的效果就在游戏中持续有效。标有闪电的事件立即生效, 且没有任何后续效果(它们结算后也留在弃牌堆顶, 而不是被其他持续事件替换)。

在部分情况下, 当前事件会被清退。当这种情况发生时, 立即抽取一张替换事件。

旅游

旅程是地图上两个相邻城市间一组连续的彩色格子(在有些情况下是灰色格子)。

要旅游你必须打出一组车票, 数量等于该段旅程铁轨的格数。打出的这组卡牌必须与铁轨的颜色匹配(见示例1)。灰色铁轨则可以打出任意一种颜色的一组卡牌(见示例2)。



记住彩虹车票作为百搭卡牌，可以成为任意颜色的一组车票的一部分。

当你旅游时，在该段铁轨的每一格上放置你的一个塑料车厢，然后弃掉你用于旅游的卡牌。

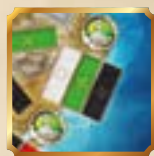
仅当铁轨两端都有城市，你才可以旅游这段铁轨(穿出版图边缘的铁轨不能旅游)。

版图上空的铁轨你都可以旅游，无须与你旅游过的铁轨连接。在你的回合中，你只能旅游一段铁轨。一段铁轨必须在一个回合期间被完整旅游。例如，你不能在一段3格

的铁轨上放置2个塑料车厢，等下一个回合再放置第三个塑料车厢。

双线铁轨和三线铁轨

有的城市由双线铁轨或三线铁轨连接(两个城市间有两条或三条相同长度的铁轨连接)。



任何玩家都不能在双线和三线铁轨上占用超过一条铁轨。

示例1

要从蒙特利尔旅游到布法罗，你需要一组2张红色车票或者2张蓝色车票。



示例2

要从布法罗旅游到纽约，你可以使用一组3张任意颜色的车票，只要它们是同一种颜色。



重要事项

在2人游戏和3人游戏中，两个城市间的双线铁轨只有一条可用：一旦一位玩家旅游了其中一条铁轨，组成双线铁轨的另一条铁轨自动失效，无法被其他玩家使用。三线铁轨的三条铁轨总是可用的，无论是几人游戏。

旅游的额外规则

当旅游时，你可能有其他需要遵循的规则。在战役开始时，有两条规则需要遵循(列在下方)。随着你进行游戏，你会发现旅游的新规则。

当旅游时，按顺序遵循这些规则，跳过那些你不符合的规则(以及那些你还没发现的!)

规则

F

规则

G

规则
H

规则
L

规则
I

规则
M

规则
J

规则
N

公司铁轨

如果你在与你公司颜色匹配的铁轨(任意长度)上旅游, 立即拿取你的公司奖励卡牌上显示的奖励。



规则
O

规则
K

规则
P

规则 Q

规则 R

规则 S

规则 T

规则 U

规则 V

旅游到大城市

当你在连接到至少一个大城市的铁轨上旅游时，抽取车票牌库顶1张卡牌并加入你手牌。如果铁轨连接了两个大城市，你也只得到一张卡牌。如果你在非同回合中连接到相同城市，在每个你连接到该城市的回合你都得到一张卡牌。



抽取任务卡牌

你能够将你的回合用于抽取更多任务卡牌。要这么做，从任务牌库顶抽取3张任务卡牌。如果牌库中的任务卡牌不足3张，只抽取剩余的那些。



你必须保留至少一张抽取的任务卡牌，但你也可以选择保留两张或三张。你不保留的任务卡牌放回任务牌库底，抽取且没有立即放回的任务卡牌必须保留直到游戏结束。它们不能在之后的抽取任务卡牌期间被放回牌库。

列在任务卡牌上的两个城市代表旅游目标。如果到游戏结束时，你在你拥有的一张任务卡牌上的两个城市之间用你的颜色的塑料车厢创建了连续道路，你获得所示的钱。如果你没能完成这两个城市间的连续道路，你失去所示的钱。有些任务卡牌上还有叙事文本。在第一场游戏的开始时，你可以忽略此文本(随着你进行游戏，会得到它的解释)。

除非有其他说明，否则将你的任务卡牌秘密保管，不要给其他玩家看到，直到游戏结束。在一场游戏期间一位玩家能拥有任意数量的任务卡牌。



游戏结束

当一位玩家的回合结束,并且其塑料车厢库存减少到0、1或2时,每位玩家——包括该玩家——得到一个最终回合。然后游戏结束。



1. 确定胜者

每位玩家拿取一张银行水单,写下游戏年份,并填写以下行的内容:

• 手中的钱币

每位玩家在银行水单的对应行中写下自己手中的钱币价值。

• 剩余车厢奖励

每位玩家计算自己私人库存中剩下的塑料车厢数量,按如下表格对应写下奖励的钱:

剩下的车厢	取得的钱
0	16
1	12
2	9
3	7
4	6
5-7	4
8-10	2
11+	0

• 任务卡牌总价值

玩家揭示自己的每张任务卡牌,检查是否成功连接上面的城市。玩家在银行水单上写下自己任务卡牌的总价值(正数或负数)。



加总银行水单

玩家将自己银行水单上的所有内容加起来,写下总数。银行水单上的总数永远不能低于\$0。



拥有最多钱的玩家赢得游戏胜利。**先不要收游戏。**

平局规则

如果有两位或更多玩家平局,其中完成更多任务卡牌的玩家排名领先。如果依然有玩家平局,其中回合顺序靠后的玩家排名领先。

起始玩家

排名最后的玩家拿取起始玩家卡牌,将其储存在自己的办公室中。



有玩家缺席游戏?

在战役结束时,缺席过游戏的玩家会为其每场缺席的游戏得到一个分数(这会在战役结束时揭示)。

2. 清退事件

拥有起始玩家卡牌的玩家选择事件**弃牌堆**中的一张事件，公开清退它。它不再出现在后续游戏中。在罕见的情况下，事件弃牌堆是空的，那么没有事件会清退。

3. 检查暂停卡牌

检查剧情牌库，查看是否有任何新配件和规则需要加入游戏。



6. 保险库配件

玩家将自己的银行水单放入自己的保险库。



8. 收拾游戏或再玩一场!

玩家将所有其他配件(任务卡牌、车票、钱币等)放回游戏盒中, 或者再玩一场!



设计师按

美国的铁路史会唤起一些经久不衰的元素：扩张主义、狂野西部、自然风光。本游戏充分利用这些元素来讲述一个发生在我们创作的世界中的故事。但美国的扩张是有代价的。

美国本土部落被驱逐和杀害。铁路工人遭受剥削、虐待、伤害。当我们想将这些经历设计入本游戏时，我们发现没有办法将这些元素融入游戏的轻松主题之中。因此我们省略这些经历并不是故意要隐瞒或掩盖事件，我们鼓励你阅读更多美国铁路扩张的真实历史。



传承

铁路环游

TICKET TO RIDE®

西部传奇

游戏设计

Rob Daviau, Matt Leacock, and Alan R. Moon

制作人

Adrien Martinot

插画

Julien Delval

美术指导

Cyrille Daujean

额外开发

**Franck Lefebvre
Sébastien Rio
Adrien Martinot**

英文编辑

**Franck Lefebvre
Sébastien Rio**

平面设计

**Cyrille Daujean
Caroline Sébayhi**

市场交流

Alexiane Achard

中文翻译与校对:

Shawn, Thomas Mei, Ray Li

作者和Days of Wonder特别感谢所有帮助测试本游戏的人员:

Alan Aspinwall, Natalie Aspinwall, Billy Van Ark, Chris Biancheria, Massimo Bianchini, Josh Bluestein, Jared Boyce, Danielle Broekman, Moisés Busanya, Danny Calderon, Laura Carlin, David Carpenter, Luca Cattini, Thomas Cauët, Leslie Chan, Will Creech, Anthony Crusha, Jessica Crusha, Lindsay Daviau, Cyril Demaegd, Ken Drake, Nikki Ebright, Michal Ekrt, Ambra Farris, Josiah Fiscus, Nazarena Forti, Sue Frietsche, Magda Gamrot, Shelly Ganschow, Doug Garrett, Rachel Gay, Brad Genz, Mark Goetz, Colin Haine, Kira Haine, Phil Haine, Beth Heile, Kateřina Hejlová, José Luis Herrera, Joe Huber, Wojciech Ingiewicz, Casey Johnson, Avri Klemer, Katarzyna Kaszorek, Sebastian Klinge, John Knoerzer, Philipp Kretzschmar, Mischa Krilov, Colleen Leacock, Donna Leacock, Ruth Leacock, Tim Leacock, Jim Leesch, Roger Leroux, Judson Lester, Michele Lusvarghi, Nico Márquez, Stefan Meeuwsen, Chris Mitsinikos, Janet Moon, Philippe Mouret, Ondřej Mysliveček, Alexis Napoliello, David Nolin, Kevin O'Hare, Erik Oliver, Tomáš Petr, Sebastian Rapp, Dan Schaeffer, Karin Schleicher, Bill Shube, Sarah Shube, Chuck Singer, Jenn Skahen, Sandra Socha, Veronika Stallmann, Rob Starobin, Basil Sylvester, Erin Sylvester, Kevin Sylvester, Rafał Szczepkowski, Michał Szewczyk, Jos Tidwell, Ken Tidwell, Mae Thornstrom, Ilaria Tosi, Marieke Versmissen, Vittoria Vincenzi, Bobby West, Franziska Wolf, Chris Wray, Kit Yona, Lola Yona, Zak Yona, Jonathan Yost, and Michelle Zentis.

This game is dedicated to Eric, Mark, Yann, Pierre, Brice, Mylène, Cyrille, Marilyn, Emmanuelle, Claudia, Franck, Sibylle, Myriam, John, Bernt, Antoine, Patrick, Adrien, Gérald, Eric, Natalie, Sandrine, Madison, Christine, Stéphane, Alexis, Jérôme, Alexiane, Caroline, and Sébastien.

快速参考

每个回合

进行以下一项：

抽取车票

抽取2张车票，从正面朝上的卡牌抽取或从牌库盲抽。又或者抽取1张正面朝上的彩虹车票。

如果你抽出报纸，将下一张事件翻至正面朝上并放到事件弃牌堆顶上，然后抽取一张替换的车票。

旅游

(遵循下方的指示。)




抽取任务卡牌

从任务牌库抽取3张任务卡牌。保留至少1张。

将不保留的卡牌放回任务牌库底。

游戏结束

将以下数值加总：

-  手中的钱
-  剩余塑料车厢奖励
-  任务卡牌总价值

在你的银行水单上记录总和。
然后遵循剩余的游戏结束规则。

剩余塑料车厢奖励

剩下的车厢	取得的钱
0	16
1	12
2	9
3	7
4	6
5-7	4
8-10	2
11+	0

旅游

打出与铁轨颜色匹配的车票以旅游，然后按顺序执行以下步骤。跳过没有贴纸的步骤。

(随着你进行游戏，你会增加新的贴纸和新的步骤。它们不会按顺序出现。)

贴纸
1


贴纸
5

贴纸
9

贴纸
2

贴纸
6

贴纸
10

3. 公司铁轨 
如果铁轨颜色与你公司的颜色匹配，收获你的公司奖励卡牌上显示的奖励。

贴纸
7

贴纸
11

贴纸
4

贴纸
8

12. 大城市

如果你连接到至少1个大城市，抽取车票牌库顶1张卡牌。

